семейный журнал игры обучение работа развлечение

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

октябрь 1998

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

ИСТОЧНИКИ

ОКТЯБРЬ 1998

В ЗОНЕ БЕСПЕРЕБОЙНОГО ПИТАНИЯ

DIAMOND MONSTER 3D II

В ГЛОРКСЕ ЖИВУТ БИБУРАТЫ!

ВПЕРВЫЕ: КОМИКС "ДЕВУШКА-ВИРУСЪ"

семейный журнал игры обучение работа развлечение

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

Содержание

октябрь 1998

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

Содержание

октябрь 1998

Компании "Новый Диск" и "Марис" представляют...

КОСМОС! ДРЕВНЯЯ ИСТОРИЯ! ЭТО ИНТЕРЕСНО? А ЕСЛИ НА РАЗРАБОТКУ ПОТРАЧЕН 1000000$? ДА!!!

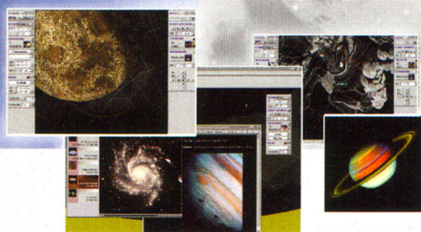
RedShift 3

Самая полная и авторитетная энциклопедия по астрономии

Этот диск даст Вам возможность преодолеть миллионы световых лет, отделяющие нас от других галактик, исследовать кометы и таинственные планеты, наблюдать "черные дыры" и пульсары, взорвавшиеся галактики и сверхновые звезды. **"RedShift 3"** — это Ваш настольный "виртуальный планетарий", который будет интересен и начинающим, и профессионалам. Программа основана на механизме, способном отобразить положение более чем миллиона звезд и планет в любой момент времени от 4700 года до новой эры до 10000 года новой эры. Вы можете стать первым свидетелем следующего солнечного затмения, или, повернув время вспять, посмотреть на звездное небо глазами римских императоров. С помощью вводных астрономических курсов и захватывающих видеороликов Вы откроете для себя все чудеса Вселенной: от рождения звезд до поисков внеземной жизни.

ВПЕРВЫЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

В продаже с сентября.



Атлас Древнего мира

5 миллионов лет истории человечества

Диск охватывает огромный промежуток времени — более пяти миллионов лет — от появления первого человека до краха Римской империи. Представленные на диске искусство, архитектура и быт древних народов позволят вам заглянуть в далекое прошлое человечества.

CD–ROM **"Атлас Древнего мира"** предоставляет вам уникальную возможность, не выходя из дома, совершить 3D экскурсии в виртуальные гробницы египетских фараонов, склепы древних кельтов, этрусские гробницы, принять участие в интерактивных археологических раскопках.

Хотите узнать, как звучала скифская арфа, шумерская или греческая лира, послушать песни Древней Эллады, сыграть на колоколах древних китайцев? Тогда загляните в музыкальный раздел диска.

В продаже с сентября.

Космическая станция

Конструктор-Симулятор

Проект создания Международной Космической Станции стоимостью в 30 миллиардов долларов, который планируется завершить к 2002 году, является на сегодняшний день самым грандиозным космическим проектом человечества. В нем участвуют Россия, США, Канада, Япония и страны Европейского сообщества. Диск "Космическая станция" познакомит вас с последними достижениями человечества в освоении космического пространства. Фантастика, но уже сегодня вы можете почувствовать себя астронавтом XXI века. Программа позволяет вам находиться внутри станции, выходить в открытый космос, управлять движением станции из Центра управления полетами. Трехмерная графика и анимация дают полное представление не только об устройстве станции, но и о состоянии невесомости. Соберите свою космическую станцию! Выйдите в открытый космос!

Подробную информацию о совместных русскоязычных продуктах компаний **"Марис"** и **"Новый Диск"** можно найти по адресу: **www.nd.ru/maris**

Розничная цена каждого диска: 27$.

ВНИМАНИЕ!

Доставка дисков по Москве производится бесплатно. Заказать диски можно по телефону 147-55-08. За пределами Москвы диски можно получить по почте. Для этого необходимо:

1. В любом отделении Сбербанка заполнить бланк денежного перевода, указать наши реквизиты, наименование, количество дисков, Вашу фамилию и обратный адрес. Наши реквизиты: ЗАО "НОВЫЙ ДИСК", ИНН 7707175135, Р/с 40702810800000436001 в КБ "Содбизнесбанк", отд. "Хамовники", к/с 30101810500000000662, БИК 044583662.
2. Исходя из розничной цены, подсчитать сумму платежа и прибавить 15 рублей на почтовые расходы, независимо от количества заказанных дисков.
3. Заполнить сумму платежа и оплатить заказ.
4. Сообщить о Вашем заказе по телефону (095) 147-5508, (095) 932-6178 или электронной почте sale@nd.ru

Мы вышлем Вам посылку сразу после получения денежного перевода.

Приглашам региональных дилеров. В нашем прайс-листе более 400 наименований российских лицензионных CD-ROM'ов.

Наилучшего результата RedShift 3 достигает на компьютерах с процессором Intel® Pentium®II 450 МГц

Intel и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation

Диски можно приобрести...

....в магазинах-партнерах компании "Новый Диск":

Братск: ул. Ленина 1, (3953) 43-52-70; ул. Кирова 10, (3953) 41-41-86; **Владимир:** ул. Добросельская 175, (0922) 21-28-26; **Волгоград:** ул. Ангарская 17, (8442) 32-97-18; **Иркутск:** ул. Чехова 19, 1 цокольный этаж , (3952) 36-81-21; Торговый центр "Иркутский", п-н №71, (3952) 46-07-77; **Кемерово:** Дом кино "Москва", (3842) 36-03-03; **Краснодар:** ул. Ленина 23, (8612) 62-33-73; **Красноярск:** ул. Северная 9А, (3912) 21-25-67; **Курск:** ул. Можаевская 12, (07122) 56-59-99; **Москва:** ул. Авиамоторная 53 , (095) 273-93-16; ул. Вешняковская 18, (095) 373-60-91; ВВЦ п-н №19, (095) 181-02-04; Заревый пр-д 12, (095) 476-24-55; Комсомольский пр-т 40, (095) 242-19-58; Ленинский пр-т 61, (095) 939-00-55; Ленинский пр-т 78, (095) 134-30-05; ул. Мясницкая 20/3, стр.3, (095) 928-04-31; ул. Нагатинская 35, (095) 112-96-32; ул. Новослободская 14/19, (095) 978-13-29; Овчинниковская наб. 22/24, (095) 231-32-23; Олимпийский пр-т 16, (СК Олимпийский), (095) 926-55-22; Рязанский пр-т 46/3, (095) 379-68-27; Старопетровский пр-д 11, корп.2, (095) 159-40-01; Яна Райниса б-р 2, корп.1, (095) 494-4488; **Нижний Новгород:** ул. Ванеева 127, (8312) 67-79-05; **Новоуральск:** ул. Автозаводская 26, (34370) 3-16-78; **Омск:** ул. Кемеровская 10, (3812) 24-71-59; **Оренбург:** ул. Володарского 20, (3532) 77-01-40; **С.-Петербург:** ул. Краснопутиловская 31, (812) 325-68-98; Московский пр-т 106, (812) 327-90-16; "ДЛТ" первый этаж, (812) 311-83-12; "Гостиный двор", (812) 311-83-12; ул. Караванная 12, (812) 311-36-48; Невский пр-т 131, (812) 311-36-48; **Саратов:** ул. Немецкая 31/35, (8452) 73-32-26; ул. 3-я Дачная, ТЦ, (8452) 17-51-68; **Сочи:** Курортный пр-т 18/1, (8622) 99-87-89; ул. Северная 10, (8622) 92-22-91; **Тула:** Красноармейский пр-т 7, (0872) 20-01-31; Ленина пр-т 35, (0872) 31-12-16; **Южно-Сахалинск:** ул. Чехова 7А, (42422) 3-36-05; **Челябинск:** ул. Российская 279, (3512) 60-20-57;

...а также в сети магазинов:

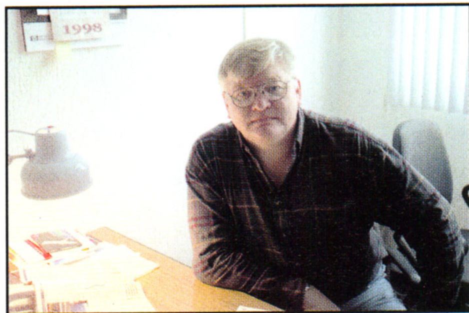
1С Мультимедиа - (095) 737-92-57; **R-Style** - (095) 403-90-03; **Аэртон** - (095) 231-60-23; **Денди** - (095) 956-11-70; **Диал Электроникс** - (095) 916-00-50; **Компьюлинк** - (095) 931-92-69; **Союз Мультимедиа** - (095) 263-10-39; **Формоза** - (095) 273-15-89;

По вопросам оптовых закупок и сотрудничества обращайтесь по адресу:
Москва, Ломоносовский пр-т, д 31, кор. 5,
тел. (095) 932-61-78, E-mail sale@nd.ru.

Порадуй себя новым диском!

Кризис? Подумайте о мультимедиа!

К посещению очередной выставки CeBIT HOME '98 мы готовились давно. Все-таки это главная выставка в мире, посвященная домашним компьютерам и цифровой бытовой электронике. Но, проведя всего пару недель в спокойной Германии, мы вернулись домой словно в другую страну, пораженную эпидемией финансовой паники. Опустевшие полки магазинов, нервные разговоры, стремление избавиться от рублей и гадание о реальном курсе доллара — то ли 8 рублей, то ли все 50...



Глядя на эти страсти, так и хотелось воскликнуть что-то ободряющее. Например: дамы и господа, это еще не конец света! Или: у меня есть хорошая новость — все проходит, и это тоже обязательно пройдет.

Может быть, завтра кому-то, кто в эти дни поддался панике, станет стыдно. Ведь в любой ситуации лучше сохранять присутствие духа и здравого смысла. Разумеется, надо уметь найти силы, чтобы наплевать на политическую свистопляску и обернуться к истинным ценностям. У каждого есть близкие, родные, семья. Они нуждаются в заботе. Особенно в такие дни, когда наш государственный «титаник», управляемый самонадеянными дилетантами, получает пробоину. Когда становится трудно, забудьте всех этих клоунов в Думе и правительстве, позвоните родителям, поговорите с детьми, помогите ближнему, успокойте и ободрите. Что уж скрывать: сущность нашего людоедского государства такова, что ради самосохранения и воспроизводства оно кормится своими гражданами. Спасение в том, чтобы не поддаваться панике и игнорировать глупость бездарных правителей, усиливаемую средствами массовой информации. И по возможности заниматься своим делом, своим домом, быть вместе с семьей. И домашний компьютер многим может в этом помочь.

Кто-то скажет, что эти слова — лишь наивная психотерапия и утешение, тогда как множество людей столкнулось с беспощадной реальностью — с увольнениями, невыплатами зарплат и задержками пенсий, банковская система парализована, а с трудом собранные сбережения вмиг исчезли или обесценились. И все же надеяться следует только на самих себя, на собственную выдумку, инициативу, предприимчивость и трудолюбие. Другого выбора нет.

На открытии выставки CeBIT HOME перед журналистами и участниками выступил федеральный министр образования, науки, исследований и технологий Юрген Рютгерс. Кто-то может воскликнуть: что нам чужой министр, когда и от своих тошно! Так вот, д-р Рютгерс рассказал о замечательных перспективах, которые лежат перед Германией, несмотря на то, что и эта страна сегодня переживает не лучшие дни из-за мировых финансовых потрясений. По словам немецкого министра, в Германии происходит грандиозный бум развития мультимедиа-технологий и в ближайшие годы именно мультимедиа станет главной национальной отраслью по количеству рабочих мест, число которых увеличится с 710 000 в нынешнем году до 990 000 к 2001 году и превысит число занятых в автомобильной промышленности. А автомобильная промышленность в ФРГ, между прочим, отнюдь не слабая — с нашим автопромом ее сравнивать просто некорректно.

Правительство ФРГ не строит «пятилетних планов», но намерено всячески помогать реализовывать частную инициативу в мультимедиа. Рынок мультимедиа в ФРГ стабильно возрастает на 10% ежегодно на фоне общей стагнации экономики. А через несколько месяцев, после принятия международных спецификаций на новый Интернет2, развитие технологий мультимедиа получит мощный импульс. И хотя Германия уже стала главным мультимедиа-контент-провайдером (поставщиком содержания, баз данных, игр и программ) в Европе, все же она пока в десять раз уступает США, где создается продукции мультимедиа почти на 300 млрд. долларов в год.

Я не случайно говорю здесь о речи немецкого министра и о мультимедиа. Дело в том, что технологии мультимедиа не требуют чрезмерно больших капиталовложений, строительства заводов, дефицитного сырья, не загрязняют окружающую среду, но способны быстро приносить немалые прибыли и создавать новые рабочие места. Мультимедиа, коммуникации и биотехнологии — основа бизнеса будущего века. Россия живет в том же самом мире, что и Германия, США, Япония. Вот только из уст наших министров и политиков я что-то никогда не слышал слова «мультимедиа». Похоже, многие из них просто не представляют себе, что это такое. Поэтому наивно ожидать, что в ближайшем будущем кто-то из них сделает ставку на отечественные средства мультимедиа, которые ценны уже хотя бы тем, что информация легко возобновляема и тиражируема, в отличие от безвозвратных потерь топливно-энергетических и иных ресурсов, которые наша страна столь щедро за бесценок выкидывает на продажу.

Положение в нашей стране трудное, слов нет. Нам предстоит еще немало трудностей и разочарований. Но, быть может, столь трудная ситуация сложилась и из-за того, что не всем еще понятно, какое место в здоровой экономике занимают домашние компьютеры и мультимедиа?

Александр Петроченков

семейный журнал игры обучение работа развлечение

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

Популярный ежемесячный журнал

№10 (28) 1998

Главный редактор
Александр Петроченков
apet@computerra.ru

Зам. главного редактора
Алексей Поликовский
weter@glasnet.ru

Редакция
Алексей Ерохин (железо)
erokhin@online.ru
Николай Соколов (книги)
nickso@cityline.ru
Владимир Дьяконов (software)
dyak@keytown.com
Юрий Курочкин (CD-ROM)
homepc@pol.ru
Игорь Сидоров (CD-ROM)
ingwar@aha.ru
Михаил Горюнов (игры)
Владимир Белко (литредактор)
Ольга Нагорная (объявления)

Фотографии
Иван Курбатов
Владимир Прошин

Графика
Олег Тищенков
Владимир Ненашев

Дизайн и верстка
Виктор Жижин (обложка)
Ольга Черникова
Ирина Дорофеева

Рекламно-маркетинговая служба
Галина Рогозина

Менеджер проектов
Наталья Петроченкова

Распространение
ЗАО «Компьютерная пресса»
Ген. директор Сергей Тимошков
kpressa@computerra.ru

Издатель
Дмитрий Мендрелюк

Адрес редакции
117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8

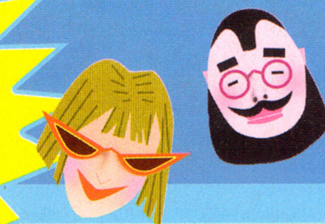
Телефон (095) 232-2261, 232-2263
Факс (095) 956-1938, 956-2385
E-mail dk@computerra.ru
http://www.computerra.ru

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации N° 014538 от 4 марта 1996 г.

Отпечатано в типографии ScanWeb, Финляндия.

Цена свободная.

Подписной индекс 34288
по каталогу Федеральной службы почтовой связи



Компания МедиаХауз весь спектр обучающих и развлекательных программ на CD-ROM!

МедиаХауз

http://www.compulink.ru/cdrom

Lingua Land

ОБУЧЕНИЕ С ПРИКЛЮЧЕНИЕМ

Для детей от 5 до 10 лет - занимательное обучение на выбор одному из пяти важнейших языков земли: Английскому, Американскому английскому, Немецкому, Французскому, Испанскому! Вместе с симпатичными инопланетянами ребенок совершит путешествие по планете Земля, выучит новые слова и фразы, поиграет в игры, поучаствует в диалогах.

Английский *в 3 приема!*

Французский *в 3 приема!*

Немецкий *в 3 приема!*

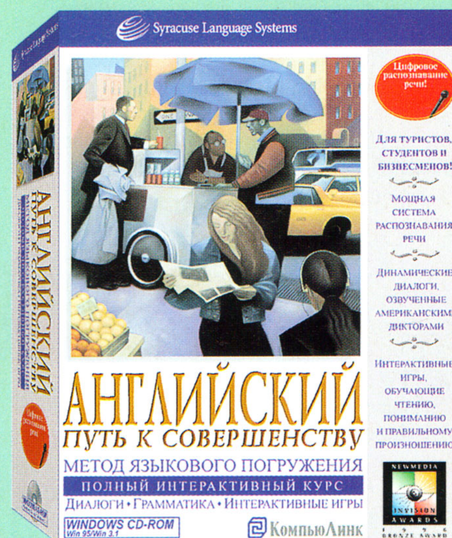
Эффективные курсы иностранных языков для начинающих! Вот уже много месяцев не покидают первые строчки российских хит-парадов. Интерактивные игры, цифровое распознавание речи по технологии Dragon Speech, методика "игрового погружения". Для детей от 8 лет и взрослых.

+ словарь МУЛЬТИЛЕКС! (бесплатно)

Английский

Путь к совершенству

Полный интерактивный курс разговорного американского английского, предназначенный для туристов, студентов и бизнесменов. Включает в себя грамматический тренинг, озвученный словарь на 2.300 слов, мощную систему распознавания речи, а также уникальный режим динамических диалогов, когда ситуация на экране развивается в соответствии с вашим поведением (ответами в микрофон) - абсолютно как в реальной жизни!



ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ!

ГДЕ КУПИТЬ ЭТИ ПРОГРАММЫ

Информационно-справочная служба **737-8855** (5 линий)

МОСКВА
"ДОМ КНИГИ" • НОВЫЙ АРБАТ 8, 1-ЫЙ ЭТАЖ
КОМПЬЮЛИНК • НОВАЯ ПЛОЩАДЬ 10
КОМПЬЮЛИНК • САДОВО-ТРИУМФАЛЬНАЯ 12
КОМПЬЮЛИНК • УДАЛЬЦОВА 85/2
"МИР КОМПЬЮТЕРОВ" • ЛЕНИНГРАДСКОЕ Ш. 17
"МИР КОМПЬЮТЕРОВ" • КУТУЗОВСКИЙ ПР-Т 33А
"ЭДЕЛЬВЕЙС" • ЩЕЛКОВСКОЕ Ш. 5/1
"МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ" • Б. ПОЛЯНКА 28, 2-ОЙ ЭТАЖ

ТЮМЕНЬ
САЛОН "ЭМВИКО" • РЕСПУБЛИКИ 62, КОМН. 108
КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН • РЕСПУБЛИКИ 61
ЦЕНТР.УНИВЕРМАГ • ГЕОЛОГОРАЗВЕДЧИКОВ 2-58

ЧЕБОКСАРЫ • "Ц. ИНФОРМАТИКИ" • ЯРОСЛАВСКАЯ 30
ЧЕРЕПОВЕЦ • "АПРИОРИ" • ГОРЬКОГО 32
ЯКУТИЯ • "ДИСПЛЕЙ" • ЛЕРМОНТОВА 37

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
"С.-П. ДОМ КНИГИ" • НЕВСКИЙ ПР-Т 28
"АСКОД" • КАМЕННООСТРОВСКИЙ ПР. 10
"ДОМ ЛЕНИНГР. ТОРГОВЛИ" • Б. КОНЮШЕННАЯ 21/23
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЦЕНТР "КЕЙ" • ЛИТЕЙНЫЙ 59
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЦЕНТР "КЕЙ" • МАРАТА 8
"ЛАНК МАРКЕТ" • ВЛАДИМИРСКИЙ ПР. 15
МАРИКОМ • НАБЕРЕЖНАЯ ФОНТАНКИ 6
1С МУЛЬТИМЕДИА • КАРАВАННАЯ 12

ЕКАТЕРИНБУРГ • КОМПЬЮЛИНК-УРАЛ • К. ЛИБКНЕХТА 16
КРАСНОДАР • "КОНТРАСТ" • ОРДЖОНИКИДЗЕ 41 к.1003
НАХОДКА • "СОФТПРО" • ПОГРАНИЧНАЯ 6 ОФИС 312
ОМСК • "КОМПЬЮТЕРНАЯ ГАЛЕРЕЯ" • БУЛЬВАР ПОБЕДЫ 10
ПЕТРОЗАВОДСК • "СПЛАЙН" • ПРОСПЕКТ ЛЕНИНА 9
СУРГУТ • "ОРГТЕХНИКА" • ПРОМСПЕКТ МИРА 36
ТЫНДА • "КОМПЬЮТЕРНЫЙ МИР" • КРАСНАЯ ПРЕСНЯ 31
ХАБАРОВСК • ДРСЦ "КОМПЬЮЛИНК" К. МАРКСА 21 ОФИС 4

ОПТОВЫЕ ЗАКУПКИ ПО ТЕЛ. (095) 931-9269 ФАКС (095) 931-9465 E-MAIL: CDROM@COMPULINK.RU

СТУЧАТЬ ЛОЖКОЙ ПО ПУСТОЙ ТАРЕЛКЕ МЫ НЕ БУДЕМ!

В специально выбранный день надеваем свой лучший костюм, красивый галстук, блестящие ботинки и приезжаем к киоску «1С: Мультимедиа». Часами, забыв про окружающий мир, стоим, рассматриваем яркие коробки со сказочной начинкой. Ну, а если уговорить девицу это включить, то полный экстаз! Но, увы, сказка всегда кончается и мы под унылым дождем плетемся домой. А как иначе? Не будем же целый месяц на обеденном столе рассматривать эту разукрашенную коробку, стуча ложкой по пустой тарелке? И, задушив остатки совести, пойдем мы к ребятам на радиорынок. Господа производители программных продуктов! Станьте ближе к народу и народ к вам потянется. Что мешает вам сделать дешевые, усеченные версии? Ведь невозможно посадить всех на «Мерседесы». «Запорожцы» тоже машины. Можете обратить внимание, как это начато в кинобизнесе: если сходил в кинотеатр на «Титаник» за 8 руб., то уже не куплю пиратскую кассету за 25. Вот хороший пример для подражания. Вы помогите нам, мы поможем вам и все вместе задушим пиратов.

P.S. Понимая ситуацию, продавцы компьютерных фирм сами предлагают: при покупке компьютера договоримся с мужиками и те за 50 руб. установят Windows, неофициально, конечно. Ну, а если сильно хотите, можете взять лицензионное за $100.

Дмитрий Владимирович Ивиев, 29 лет, женат, трое детей, профессия электромонтер, хобби: вечный студент, г. Ижевск

КОНСПИРАЦИЯ: МЕСТО N, ЧАС X

Пока о покупке программ (лицензионных) остается лишь мечтать. Еще больше приходится мечтать о сервисе при покупке таких программ. Продавцы лицензионного ПО под всякими предлогами отказываются вернуть деньги, если диск «не пошел», а уж о консультации по установке и говорить не приходится. Максимум, чего можно дождаться, это пожимание плечами. При этом вы будете ощущать себя назойливой мухой, одним своим существованием приносящей вред магазину. Поэтому приходится не покупать, а скорее добывать программы. Добыча происходит чуть ли не в детективном жанре. У нас в городе есть несколько точек, где можно прикупить, обменять или взять напрокат CD, при этом соблюдаются все правила конспирации. Сначала идет обмен списками, затем договариваются о встрече в месте N и в час X. Несмотря на такие неудобства, здесь можно подробно узнать о том, что из себя представляет диск, получить самую полную консультацию по установке, а если вдруг диск не пошел, вам его обменяют без лишних возражений или вернут деньги.

Будучи студентом, я отрывал значительный кусок стипендии на приобретение программ. Но жизнь студента такова, что денег нужно всегда много, а их у студента всегда мало. Поэтому приходится включать еще и серое вещество головного мозга. В моем случае такое включение произошло во время компьютерной выставки. На ней провайдером Internet фирмой «Информсвязь» проводился конкурс «С улыбкой об Internet». Своим комиксом, который я прислал на конкурс, мне удалось тронуть душу членов жюри и мне был пожалован первый в моей жизни лицензионный CD-ROM «Добро пожаловать в Internet. Вып. 3» + 3 часа доступа в интернетовскую паутину, чем я с удовольствием и воспользовался.

Сергей Щербаков, инженер-конструктор, 25 лет, г. Воронеж

ВОЖДЕЛЕНИЕ

Хоть софт я каждый день не покупаю,
Поверьте, толк я все ж в нем знаю.
Сначала, сидя на диване,
(Конечно же, читая ваш журнал,
Ведь не найти советника мудрее)
Я изучаю новое software.
Все это делаю я точно неспроста,
А чтоб найти ее — чудесную, прекрасную
программу.
И, наконец, найдя, бегу я в магазин.
Вхожу в него, лечу к витрине...
Ура! Ура! Она передо мной!
И, раскошелившись, скорей спешу домой.
Включив компьютер свой и, с вожделением
Глядя на монитор, я наблюдаю за ее
загрузкой.
И вдруг! О Боже! Снова неполадка!
Н-да, юзерская жизнь совсем не сладка!

Юрий Владимирович Задворный, 13 лет, учащийся, г. Воронеж

СИНИЙ ЦВЕТ И РЯБЬ В ГЛАЗАХ

Мои первые программы, включая Windows 95, должна была установить фирма, у которой я купил компьютер. Но, видимо, из-за переизбытка чувств, я не проверил все ПО. У меня не оказалось многих программ из «джентльменского» набора, который устанавливала фирма. Но я, не очень огорчаясь по этому поводу, решил сам установить свое ПО, т.к. заблаговременно мною были приобретены пиратский диск «Секретарь» с лучшими программами 97 года. Но и тут все было не так гладко. Этот диск не читался в DOS'е (Windows не была установлена) по неизвестной мне до сих пор причине. Я не смог установить ничего с этого диска, кроме «антивирусов», которые были просто ZIP'ованы. Через несколько дней мучений мне, наконец, повезло. В одну контору, где работал мой знакомый, поставили новые компьютеры с новым ПО. Так у меня оказался лицензионный диск с Windows 95 OSR 2, которую я с успехом установил. Через два часа работы с новенькой ОС вдруг все вылетело, экран поменялся на ярко-синий цвет с непонятными надписями об ошибках в каких-то адресах. Что я только ни делал, какие версии Windows ни устанавливал, ничего не помогало, от синего уже рябило в глазах. Я поехал в фирму, продавшую мне компьютер. В фирме провели полный техосмотр, переустановили все ПО, но все заканчивалось синим экраном и режимом защиты от сбоев. Решили менять постепенно все железо. Когда заменили процессор, все спокойно загрузилось, и на радостях от того, что от меня избавятся, работники фирмы забыли у меня в дисководе установочный диск с Windows 95, который я, сочтя за оплату моего морального ущерба, возвращать не стал. Все свои программы я обычно покупаю в пиратском оформлении. Единственными моими купленными лицензионными ПО являются Alphabyte и мультимедийный сборник World Hits, причем фирма обещала мне в обмен на регистрационную карточку выслать, цитирую: «уведомление и подробную информацию о том, как легко в моем распоряжении окажутся», далее идет перечисление всевозможных программных продуктов, которые я жду уже полгода. Так что я не вижу резона от покупки дорогостоящего лицензионного ПО. Я думаю, что нашим разработчикам надо снизить цены на их продукты до уровня пиратской продукции. Взамен они получат большее количество покупателей. К примеру, зачем я буду копить $23 на «Дальнобойщиков», когда можно купить то же самое за $4, причем не с худшим качеством.

Алексей Николаевич Козлов, г. Абинск Краснодарского края

А ЕСЛИ ЧТО, ТО ЭТО У ТЕБЯ КОМПЬЮТЕР БЕШЕНЫЙ!

Я сторонник пиратов, а большинство лицензионных продуктов считаю глумлением над рядовыми русскими пользователями по нескольким причинам. На всем понятной разнице в цене я долго задерживаться не буду, хотя для меня это веский аргумент — ведь МВФ не меня кредитует. К примеру, попался мне диск с целой кучей графических пакетов, переводчиком, программой распознавания речи и немалым количеством других интересных программ и малоинтересных утилит. Прикинув приблизительную стоимость легальных версий всего этого, я пришел к цифре, превышающей $2000. Пойдем дальше. Вышла замечательная долго ожидаемая, долго предвкушаемая игрушка, за которую и $40 не жалко отдать и отдал бы, если бы не одно «но». Разработчики таких вкусняшек живут, как правило, далеко от родных просторов, разговаривают не по-нашему, и продукты делают на басурманском языке, который я ни за что учить не буду по причине неспособности, лени и гордости за «великий и могучий» (попробуйте перевести последнее предложение на английский). Что делать!? Все просто — из последних сил жду неделю (редко две) и легко покупаю полную русскую версию за 35 целковых. Спасибо родным пиратам за мое счастливое «геймерство». Я же не могу месяцами блындать по «Паркану» или ломать голову GAG'ом в ожидании наших бестселлеров, да и приобщаться к великому хочется на понятном каждому ребенку языке (хотя я и дядька большой). Ведь есть же почин (Г-ном, POD), почему не продолжить и не взять за правило? И потом посмотрим, купят ли хоть одну исходную версию при наличии локализованной. Кстати, только что я перечислил всю мою коллекцию «правильных» дисков, которые купил по причине не слишком зверской цены и обязательно куплю «Аллоды» (хотя у меня уже есть «левая» копия), чтобы поддержать

мою любимую компанию, выпускающую в свет столь выдающиеся творения, — одни офисные программы чего стоят. Еще одна проблема — это упорное нежелание продавцов отвечать за проданный ими товар. Принцип такой — вскрыл коробку и прощай гарантия, а если что, то это у тебя компьютер бешеный и выброси его, пока он все не заразил. А на рынке заменят, даже не спросив, когда и где покупал. Я кончил.

Вячеслав Михайлович Бадиков, 27 лет, г. Липецк

Поэма о ГЭГ'е

Однажды в студеную зимнюю пору
Пошел покупать я ПО на компьютер,
А именно: классную очень игрушку.
(Она называлась, конечно, Red Alert
И в чартах держала высокое место.)
Так вот, выхожу я из дома в тулупе,
Иду к остановке, а сам замерзаю.
Пришел еле-еле — другая проблема:
Троллейбуса нету, хоть бейся об лед.
И пять минут жду, и пятнадцать, и двадцать,
И вот наконец-то троллейбус, родимый!
Но радость сменяется злобой угрюмой:
Троллейбус, конечно, был тех. неисправен
И ехал, конечно, в ближайший техпарк.
И снова пошли ожиданья минуты:
Троллейбуса нету, хоть снег иди ешь.
Жду десять минут, и пятнадцать, и двадцать,
И тут показался мне нужный троллейбус.
Я, руки расставив и вправо, и влево,
Людей растолкав, залетаю в него.
О боже, какой же он все-таки теплый!
Согреюсь хотя бы по полной программе.
Но тут, как назло, уж моя остановка.
Я вынес с собою десяток людей.
Они все ругались, кричали и дрались,
Но я все же вышел...
Иду к магазину
И вижу: табличка висит на дверях.
Читаю: «Обед с двух до трех. Не стучать к нам!»
Смотрю на часы — там полтретьего только.
Чего ж мне сегодня во всем не везет?
Пришлось подождать полчаса на морозе.
Замерзли, конечно, и уши, и нос,
Но все же попал в магазин долгожданный.
Иду я к прилавку, а там дисков — море.
От них и в глазах начинает рябить:
Стрелялки, аркады, стратегии, квесты,
Спортивные игры и драки еще,
И гонки, конечно, на автомобилях,
Платформеры, паззлы и пять RPG.
Но сколько я тут ни смотрел на прилавки,
Коробку с Red Alert'ом все ж не увидел.
И злой продавец отвечал мне, нахмурясь:
«Red Alert'ов нету, и больше не будет!»
Представьте себе, как я был опечален,
Но все же игрушку себе я купил.
Она называется ГЭГ'ом в народе,
А сделала нам ее Auric Vision...
Сейчас за окошком раскинулось лето,
И вот уж полгода прошло с той поры,
Но в ГЭГ'а играю все с той же охотой
И Auric Vision я благодарю!

Игорь Сергеевич Хожаев, 16 лет, г. Белгород

ГЛАВНОЕ В КОМПЬЮТЕРЕ — ПРОКЛАДОЧКИ

Я новичок в компьютерном деле, компьютер у меня всего полгода, причем до появления его у меня я и понятия не имела о его работе и его возможностях. Скорее всего, стремление к чему-то новому, неизведанному побудило меня приобрести компьютер. Дело было за небольшим — убедить мужа, что это необходимая вещь для семьи, хотя я сама смутно представляла, в чем его необходимость. Небольшие статьи из газет о компьютерах мало в чем могли убедить, в библиотеке информации нет (я живу в поселке). Но в том, что он необходим нашему ребенку, я убедить мужа смогла. И вот наступил долгожданный день, когда мы поехали в город покупать компьютер. Работники фирмы, наверно, были в шоке, когда узнали, что мы представления не имеем о том, что покупаем, и решили хоть чем-то помочь. Они усадили меня за компьютер и стали объяснять, как включать и как правильно выходить из программы. Я сосредоточенно двигала мышку по коврику, но стрелка на экране показывала на что угодно, только не на то, что надо. От такого усердия мне стало жарко. А от того, что со всем остальным мне придется разбираться дома одной, мне стало плохо. Первый CD-ROM мне вручили вместе с компьютером, но за за отдельную плату. Он назывался «С чего начинается Windows 95». Диск находился в небольшом конвертике и вместе с ним вызывал сомнение и недоверие к производителю. Опасения были не напрасны. Приехав домой, включив компьютер, вставили компакт-диск и приготовились изучать программу. Но как только он запустился, компьютер так задребезжал, что мы испугались, как бы он со стола не слетел от такой вибрации. Пришлось все выключить, и на этом изучение программы закончилось. На следующий день мы связались по телефону с фирмой и решили, что нужно везти компьютер в ремонт. Упаковали, привезли. Они нам его разобрали, вставили какие-то поролоновые прокладочки, чтобы не дребезжал, и вежливо с нами попрощались, на всякий случай заменили CD-ROM на такой же. Дома, несмотря на грохот компьютера, усердно стали изучать Windows 95, пока не полетела звуковая карта. Снова пришлось нанести визит в фирму. Карту нам заменили бесплатно, но больше мы этот CD-ROM не ставим, боимся, вдруг еще что-нибудь сломается, а надоедать уж больно не хочется.

Л.В. Чистякова, Вологодская обл., Череповецкий р-он, п. Н. Домозёрово.

НИКОТИН, КОНЕЧНО, УБИВАЕТ ЛОШАДЬ. НО СОВЕСТЬ МОЯ ЧИСТА

Зовут меня Сергей Давыденко и я являюсь студентом младших курсов Государственного ветеринарного колледжа. У нас в лаборатории два компьютера, один из которых принадлежит мне, а другой моему начальнику. Мой начальник любит игру «Лайнс» (линии) и может играть целый день. А я всегда на работе играл в ДУМ-2 (рок-2) и она мне очень нравится своей боевитостью. Но беда в том, что мы всегда использовали программы, списанные у друзей. А потом из журнала мы узнали о том, что простое копирование программ может привести к печальным последствиям. Вас даже за это могут посадить в тюрьму либо оштрафовать крупным штрафом. Я считаю, что особенность российского менталитета (так называемая широта русской души) может быть охарактеризована как склонность к оперированию понятиями, являющимися слишком крупными агрегатами элементов микрокосма, характерного для данного индивидуума, что проявляется, в частности, в том, что субстанции, не являющиеся проявлениями физической формы существования материи, не считаются реально существующими, и поэтому русскому человеку не приходит даже в голову, что он совершает воровство, так же верно, как никотин убивает лошадь. Плюс к тому нашей лаборатории дали большую премию за отличные успехи в работе. Особенность данной премии заключается в том, что мы не могли ее потратить на свои личные нужды а только на покупку техники в лаборатории. Мы купили новые мониторы новые клавиатуры и новые системные блоки, но у нас все равно оставались деньги, которые мы не знали куда девать, разве что выбросить на ветер. Тогда и пришла идея купить лицензионное программное обеспечение. Последней каплей в море моего негодования, которое копилось где-то внутри, было сообщение, которое мне выдала игра ДУМ-2 (судьба-2). Видите ли, дело в том, что друзья дали мне дополнительные этажи к ДУМу. Когда я устанавливал эти этажи, они выдали мне сообщение: «Эта копия игры была украдена у фирмы ИД Софтвар (ИД программное обеспечение) такого-то числа! Сегодня же купите лицензионную игру, потому что ни один уважающий себя мужчина не станет воровать программы у такой славной фирмы, как ИД Софтвар!» Представьте себе мою реакцию на это сообщение. Словом, на следующий день мы с начальником уже ехали на Митинский рынок в целях покупки лицензии. Нам повезло. Практически первый же продавец предложил нам лицензионный CD-ROM всего за 100 тыс. рублей. И на нем было еще 16 других игр. Многие из них мне так и не удалось установить у себя на работе. Например, при установке игры «Стрип-Покер» появилась табличка «Тайп Сериал Намбер» (напечатайте свой серийный номер), который должен быть на обложке CD-ROM. Но нам не удалось найти номера, а также номера телефона службы технической поддержки. Мы поехали опять на рынок, но того продавца и след простыл. Говорят, что его лишили полиса за торговлю пиратскими программами, но я этому не верю. Думаю, что просто выдают желаемое за действительное. Вот так я был обманут! Поэтому теперь я пользуюсь бесплатной бета-версией Windows 95. Но так как она работает только до начала 1996 года, то мне приходилось каждый месяц переводить часы в компьютере назад и стирать все системные файлы, такие как Систем.ини. Но зато у меня чистая совесть. ДУМ давно вышел из моды, а игра Квейк (дрожь) и Квейк-2 (дрожь-2) на моем компьютере все равно не идет, потому что он все еще остается маломощным. Поэтому я, как и мой начальник, играем в Лайнс. В него можно играть бесконечно и даже оставаться на работе допоздна. Мы ждем новой премии за хорошую работу, которую мы рассчитываем потратить на новые системные блоки, клавиатуры и программы. Если мы

получим премию и купим что-нибудь, я вам обязательно напишу.

Простите за отсутствие запятых, так как я не знаю, как ввести запятые в русском языке, получается только символ Б. До свидания.

Искренне ваш Сергей А. Давыденко, Москва

2 : 25 БЕЗ VIRUSOV

Первый мой лицензионный диск был в поставке с PC. Это был диск English Platinum. В дальнейшем все диски покупались на рынке за 50 р. Обменять их можно было за 10 р. А второй лицензионный диск мы купили в маленьком магазинчике, который очень трудно найти. Это был диск «Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия» (хотя при запуске компьютер пишет «Вы пользуетесь нелегальной копией программы»). Вскоре все диски (пиратские) мы покупали в этом же магазинчике за 35 р. Недавно в нем была распродажа и диски продавались по 20 р.!!! Сейчас у меня соотношение пиратских и лицензионных дисков 2 к 25. И никаких пугающих VIRUSOV. А если бы все диски были лицензионные, то их было бы всего 4.

Павел Юрьевич Пивоваров, 7 класс, 13 лет, г. Псков

ХОТЯ Я МАЛЕНЬКИЙ, НО ИНОСТРАНЦЕВ РАЗОРЯЮ

Мой компьютер Pentium 75 оснащен мультимедиа. На нем установлены были только DOS и какой-то антивирус. Позже я установил NC5. Все, что отличало нашего нового питомца от других, которые я видел у папы на работе, так это CD-ROM. Но чтобы узнать, как он работает и насладиться прелестями компьютера, нужны были диски. Я отправился в один магазин, где видел компакт-диски. Глаза сразу разбежались: столько различных игр я еще не видел. Я спросил, какую игру мне могут предложить и мне сразу же дали Full Throttle. Так в моей первой коллекции CD появился диск. Конечно же, все остальные диски я покупал у пиратов. Мне нравится их обслуживание. За символическую плату 5 руб. я могу поменять надоевший мне диск или прошедшую игру. Так же, если какой-то диск у меня не читается, я могу его поменять. Я всегда могу посоветоваться с продавцом и узнать нужную мне информацию. И цена пиратских дисков меня вполне устраивает. Извините меня, что я так сильно стою на стороне пиратов, но в знак своего оправдания я еще хочу привести несколько примеров. Я очень люблю программировать, но если бы не пираты, мне бы ни за что в жизни за огромные деньги не удалось бы купить языки программирования Delphi. Мне нравится изучать различные программы PhotoShop, Word, 3D Studio и другие, но не будь пиратов, я бы до сих пор остался бы «чайником». Весь свой опыт я набрал благодаря только им. Я бы с удовольствием купил лицензионную программу, но мне кажется это пустой тратой денег, т.к. зарплата у родителей не очень высокая, а компьютер мой постепенно стареет и приходится выбирать: или усовершенствовать компьютер, или покупать дорогие диски. Но когда я подрасту и начну зарабатывать деньги, я, конечно, буду поддерживать отечественных разработчиков, а пока я только разоряю иностранных.

Олег Демьянов, 15 лет, г. Смоленск

НАЧАЛЬНИКОМ БЫТЬ ХОРОШО

Покупка лицензионного ПО в России при таком безденежье, развале экономики, отсутствии всякого рода финансирования — самый больной вопрос для компьютерщиков. Дело в том, что без компьютеров уже обходиться тяжело и деньги на их закупку мало-мальски все же выделяются, но на закупку ПО нет. Большинство начальников уже имеет на работе и дома компьютеры и играет на нелегальных копиях игр, которых много на всех рынках (включая рынки периферийных городов), и ставит пиратские копии Windows и MS Office, которые нормально работают, а если что-то случится, придет такой как я и все исправит. Поэтому они ни за что не выделят деньги на покупку лицензионного ПО, тем более, что призрачная техническая поддержка (в условиях нашей отвратительной телефонизации), обещанная фирмами для периферии, является несбыточной.

Сергей Анатольевич Шкарупин, живу с семьей (жена и сын) в г. Ахтубинске, Астраханской обл., образование высшее, ведущий инженер по испытаниям и по совместительству системный и сетевой администратор

Я ПОЧУВСТВОВАЛ СЕБЯ НОВЫМ РУССКИМ

Выбирая диски в логове пиратов, я старался объять необъятное, т.е., уложившись в имеющиеся финансы, заполучить и игры, и энциклопедии, и особо необходимые мне графические пакеты и дизайнерские приложения. А увидев музыкальные CD-ROM'ы и фотоальбомы на CD, понял, что хочу и их. После мучительного выбора, немного поторговавшись, я стал обладателем 12 новых дисков. Клянусь, что, забирая их и выкладывая колоссальную (по мнению ребятишек, крутившихся вокруг) сумму, я чувствовал себя «новым русским». Вскоре эйфория от покупки сменилась обыденностью. Половина из всех принесенных дисков после инсталляции и запуска безбожно «висли» и, несмотря на все мои усилия, работать категорически отказывались. К моей радости и к огорчению моего братишки, «капризничали» в основном игрушки. Он даже заподозрил, что я нарочно ломаю их, чтобы не подпускать его к компьютеру. От пиратских дисков я, конечно, не отказался полностью, но продукцию отечественных производителей покупаю теперь исключительно лицензионную.

Дмитрий Александрович Слепцов, 22 года, студент МГУИЭ, Московская обл., г. Электросталь

У ПРАВИТЕЛЬСТВА НЕТ СОВЕСТИ

Дорога до рынка и обратно нам обходится в стоимость двух CD и поездка занимает целый день. Электричка, метро и трамвай. Месяца 2-2,5 мы копим деньги на поездку и, собрав 300-350 руб., отправляемся на рынок. И хотя на рынке есть лицензионные диски, нам приходится покупать пиратские копии, потому что на наши деньги не купишь и одного нормального. В стране, где совести нет даже у правительства, смешно и безнравственно призывать нищих пользователей к приобретению лицензионных программ. Наша семья однозначно ЗА программное пиратство – другого нам просто не дано.

Ю.В. Шушпанов, Санкт-Петербург

ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ВЫРУЧАЛКА!

В августе 1992 г. я устроился главным бухгалтером в фирму, у который был компьютер и комплексная программа «Баланс плюс». Сразу почувствовал разницу и влюбился в программу. После нескольких бесед с автором программы, он стал ко мне прислушиваться. Через два года я стал штатным экспертом в его фирме. В минуты приступов тщеславия я считаю себя соавтором. Недавно из-за моей глупости наши пути разошлись. Однако на прощание мне оставили рабочую версию программы с возможностью получения новых версий. Пару месяцев после покупки своего Pentium-200 мы с женой иногда устраивали соревнования в Color-lines, но это в прошлом. Некогда. Даже семилетней дочери редко удается позаниматься с «Никитой». Сейчас я веду бухгалтерский учет и составляю отчеты для нескольких предприятий и предпринимателей. Пробовал работать с другими бухгалтерскими программами, но вернулся к «Балансу плюс». Набор ее функциональных возможностей меня в принципе устраивает, но тем не менее на моем рабочем столе регулярно стали появляться электронные таблицы Excel. Весьма замечательная оказалась вещь. О чем-то подобном я мечтал, когда пытался на листке бумаги с калькулятором в руках посчитать эффективность сделки либо налогооблагаемые базы. Сейчас проблем почти нет. Проблема выкроить денег на покупку лицензионного MS Office. Надеюсь, что после прочтения этого абзаца сотрудники Microsoft не предъявят мне иск за нарушение авторских прав. Год назад купил лицензионную программу «Консультант плюс». Она включает в себя базу нормативных документов по России и по нашему региону, а также базу вопросов и ответов. Замечательная выручалка. Я не перестал выписывать экономические журналы и коллекционировать вырезки из них, но ответы на свои вопросы и вопросы клиентов теперь находятся гораздо быстрее. Я не буду, как в «Поле чудес», передавать разработчикам привет, а вот огромное спасибо и пару советов передал бы с удовольствием. С еще большим удовольствием пообщался бы с разработчиками программ-ежедневников. Если редакция не сочтет мои координаты рекламой и опубликует их, пишите по адресу: 662601, г. Абакан, а/я 1304.

Олег Николаевич Иванов, 33 года

ГДЕ ВЫ, МАСТЕРА ФИНАНСОВ?

Столько людей пишет на конкурс «Покупка программного обеспечения»(письма, статьи)! Но интересно то, что мы все пишем и, наверное, думаем об одном и том

же. Разница только в оттенках. У меня сложилось впечатление, что все мы вылупились из своей скорлупы (каждый из своей), но в одном инкубаторе, усвоив все присущие ему (именно этому инкубатору) особенности: его температуру, давление, состав воздуха, особенности питания: минеральные соли, белки, жиры, углеводы и даже иногда витамины (или не усвоив их по причине отсутствия). У всех нас одна боль, одни представления об окружающей действительности.

И что характерно, так это то, что из этой боли (или несмотря на неё) всё-таки прорастает нечто, что не даёт зачахнуть, отмереть на корню.

Стремясь выкарабкиваться, стремясь во что бы то ни стало покупать компьютеры и программы, люди прикладывают нечеловеческие усилия: растят поросят и экономят на загранкомандировках, отказывают себе в каких-то вещах, к которым они привыкли, меняют планы размещения с таким трудом накопленных денег, даже продают квартиры. Хотят что-то дать детям или что-то найти для себя. Одни, чтобы... не хлебом единым, а другие именно ради хлеба насущного.

Я не увидела только одной категории людей, тех, для кого не составляет проблем купить компьютер. Им на Руси жить хорошо?

Где, Вы, Мастера финансов и бизнеса? У Вас есть компьютеры? И что Вы на них делаете? Деньги печатаете? Но это, думаю, было бы слишком просто! Вы читаете журнал «Домашний компьютер? А Ваши дети читают? Или Вы не знаете, что читают Ваши дети?

Не видно пока ни одного текста типа:

«Я расскажу, как я пришёл в магазин, достал «кошелёкнамелкиерасходы», взял $10 000 и купил вычислительный комплекс, состоящий из...» или послания с таким названием: «Моя жизнь в искусстве бизнеса, а компьютер — мой компас земной». Понятно, для человека биржи компьютер всё равно, что авторучка — перышко для письма. А о перышке что писать? Нечего и писать.

Как теперь говорят? «Шутка...» или «Шутка юмора».

По-моему, увлечение компьютером — это самое демократическое явление нашей жизни. О компьютерах на равных могут рассуждать школьник и пенсионер, студент и академик, врач и искусствовед, рабочий и колхозница (прошу прощения, теперь, кажется, надо говорить крестьянка?), прекрасно понимая друг друга.

В эту компанию почему-то не хотят входить только люди, для которых Деньги — это очень просто (основные потребители демократии). Брезгуют.

Ну уж не обессудьте, что я Вам тут подкидываю!

Д. М. Н.

УДАРИМ ПИРАТСТВОМ ПО СПИДУ

Я хочу написать вам по поводу разворачивающейся кампании против пиратов (компьютерных, конечно). Во-первых, где же тут воровство? Воровство имело бы место, если бы покупка пиратской копии лишала производителя программы заслуженного вознаграждения. Но при существующих ценах на лицензионные диски производитель ничего не лишается — он в любом случае ничего не получит! А купив пиратский Adobe PhotoShop, я хоть какую-то рекламу сделаю уважаемой фирме Adobe. Во-вторых, кто мне сможет объяснить такую вещь. Я учу студентов работать с пакетом MathCad. Естественно, я обязан дома готовиться к занятиям. Пусть кто-нибудь поделится опытом, как на зарплату доцента (700 р., со всеми подработками 900 р., но скоро будет гораздо меньше — спасибо правительству) купить MathCad. У меня и на пиратскую версию деньги есть далеко не всегда. И, наконец, последнее — но самое главное! Пусть лучше мои дети и студенты работают с пиратскими программами, осваивают MS Office, готовятся к ожидающей их труднейшей жизни (еще раз спасибо властям), чем болтаются по подворотням. В связи с этим придумал лозунг: «Ударим компьютерным пиратством по наркотикам и СПИДу!!!»

Итог: я благодарен пиратам. Удар по ним будет одним из последних ударов по нашему издыхающему российскому образованию. А все эти разговоры о пиратстве хороши для развитых стран, к числу которых Россия, увы, уже не относится. С наилучшими пожеланиями,

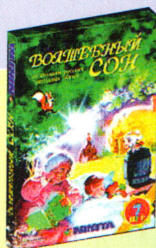
Юрий, доцент университета (не из Москвы, т.е. с так называемой периферии, где проживает 90% населения нашей страны). Моя фамилия и адрес есть на конверте, однако увидеть их напечатанными не хотелось бы — береженого Бог бережет

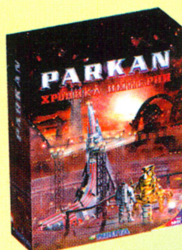
Конкурс «Покупка программ» завершился!

Мы благодарим всех, кто написал нам. Все присланные письма участвовали в конкурсе. Призы получают наиболее интересные с нашей точки зрения письма.

От компании «Никита»

CD-ROM «Путешествие по Европе. Новая версия» — **М. Васильев**, г. Сходня Московской области,
CD-ROM «Волшебный сон» — **Л.В. Чистякова**, п. Н. Домозерово Вологодской области,
CD-ROM «Parkan. Хроника империи» — **Д.И. Тищенко**, г. Курганинск Краснодарского края





От ассоциации «1С:Мультимедиа»

CD-ROM «1С:Репетитор. Химия» — **И.С. Хожаев**, г. Белгород
CD-ROM «1С:Репетитор. Биология» — **С.А. Давыденко**, г. Москва

От компании «Зареалье»

CD-ROM «Практическая самооборона» — **А.А. Бачинин**, г. Реж Свердловской области
CD-ROM «Как делать рекламу» — **Марина Д.**, г. Москва

От всей души поздравляем победителей!

Нам остается сердечно поблагодарить спонсоров этого конкурса и всех, кто принимал в нем участие! Те, кому сегодня приз не достался, не упускайте ни одного шанса победить, и вам непременно повезет!

Призерам этого конкурса, проживающим в Москве и Московской области, призы могут быть вручены в редакции (тел.: 232-22-61). Остальным победителям конкурса призы будут высланы спецпочтой в течение месяца компанией **Mail Computer Shop**.

МОНСТРЫ!

Менеджеры предпочитают летающих дворняжек

Количество самых странных и удивительных коллекций в Интернете возрастает не по дням, а по часам. Теперь, например, в одном укромном уголке Сети (www.parlorcity.com/awinterrowd/kaiju/gallery/index.html) появилась коллекция монстров. Здесь с любовью собраны и систематизированы всевозможные страшилы, каждый из которых в своё время сыграл главную роль в каком-нибудь фильме. Открывается коллекция изображениями «Прославленной четвёрки»: Годзилла (Godzilla), Кинг Гидора (King Ghidora), Мотра (Mothra), Родан (Rodan). Далее следуют «Другие хорошо известные монстры»: МехаГодзилла (MechaGodzilla), Ангилас (Angilas), Кинг-Конг (King Kong). Есть здесь также ретро-уголок, в котором собраны монстры семидесятых, шестидесятых и даже пятидесятых годов. Что касается того, какой из уродов производит наибольшее художественное впечатление, то единого мнения на этот счёт в редакции не возникло. Впрочем, о некоторых предпочтениях говорить всё-таки можно. На журналистов наибольшее впечатление произвела Ма́нда, уродина высотой 150 метров и весом тридцать тысяч тонн, снявшаяся в трёх фильмах. («Ма́нда — бог древней цивилизации Му», — скупо замечает составитель коллекции под картинкой страшилы, собирающейся сожрать подъемный кран.) Люди, занятые дизайном, обратили внимание на суперпаука по имени Спига высотой в 45 метров и весом в 8000 тонн, обладающего способностью мутировать под воздействием радиоволн, а менеджеры почему-то оказались неравнодушны к монстру по имени Баттра, похожему на крылатую летающую дворняжку. (Дворняжка весит 20 тысяч тонн, имеет размах крыльев 180 метров и летает со скоростью в два с половиной раза превосходящей скорость звука.)

Вообще, всего, что собрано в этом уголке Сети, словами не рассказать — это надо видеть. ДК

БИОМЫШКА СКАНИРУЕТ ОТПЕЧАТКИ ПАЛЬЦЕВ

В семействе мышек появился новый член — так называемая биомышка, разработанная компанией American Biometric (www.abio.com). На самом деле под именем мышки в этом случае скрывается особо точный сканер. Тем, кто пользуется этой новой мышкой, больше не нужны пароли и ключи, воспрещающие постороннему доступ к компьютеру. Биомышка сканирует отпечаток пальца хозяина (причём сканирует в трёх измерениях) и запоминает его. Подключается мышка к параллельному порту и работает с компьютерами, на которых установлены операционные системы Unix (Sun, SGI, Linux), DOS, Windows NT или Windows 95/3.1. Системные требования таковы: 8 мегабайт оперативной памяти, процессор Pentium 100 (в крайнем случае подойдёт и 486). На регистрацию каждого пальца пользователя уходит по 20-30 секунд, на опознание — менее секунды. ДК

ВИДЕО — ВОН!

Пираты сокращают учебники по своему усмотрению

Недавно фирма «Клио Софт» с нескрываемым удовольствием сообщила в пресс-релизе, поступившем в редакцию «ДК», что пираты оказали ей невольную маркетинговую услугу. Дело в том, что в Митино и на «Горбушке» появилась давно многими ожидаемая пиратская версия компьютерного учебника «История России: XX век». Изготовлены пиратские диски, как обычно, в Болгарии. Пиратская версия учебника продается на двух CD-ROM за 60 рублей, в то время как лицензионная — на четырёх дисках примерно за 250 рублей. Сокращение в два раза объема пиратского издания обеспечено тем, что из него выброшены все два с лишним часа видео, в результате чего учебник не только «похудел», но и стал абсолютно неработоспособным. Погнавшимся за дешевизной придется возвращать бесполезные пиратские диски туда, где они их купили.

Тем, кто очень хотел бы приобрести продукт «Клио Софт», но кому он не по карману, можно посоветовать изыскать возможность покупки со скидкой. Торговля со скидкой практикуется, например, на компьютерных выставках. ДК

ПРАВА ЧЕЛОВЕКА

Центры правозащитной деятельности существуют теперь не только в реальном, но и в виртуальном мире. Один из таких центров находится по адресу www.hro.org/index.htm. Здесь собрано огромное количество материалов по правам человека в России, в том числе — практические советы на разные случаи жизни. Например, Комитет солдатских матерей России помогает призывникам отстаивать свои права, а судья С. Пашин учит обжаловать незаконные аресты. Здесь же — методические разработки правозащитников. В частности, на сервере есть методические разработки «В помощь выпускникам военных кафедр», «В помощь выпускникам-верующим», «В помощь отказывающимся воевать в горячих точках», «Как потребителю защитить свои права», «Что нужно знать ветерану труда», «Если вы безработный», «Как составить иск к коммунальным службам», «Умеешь заработать — умей взять заработанное». Здесь же можно узнать о самых известных делах (дело капитана Никитина, дело Василия Чайкина), а также задать вопросы известным правозащитникам и принять участие в дискуссии с ними. Для странников Сети на сайте приготовлен длинный список российских правозащитных организаций, имеющих свои представительства в Сети, и гиперссылки, выводящие на страницы различных правозащитных изданий. ДК

JAGUAR ПРЫГНУЛ

На российском рынке появился быстрый и дешевый модем

Похоже, два могучих производителя модемов, компании 3Com,

выпускающая модели Sportster и Courier, и тайваньская ZyXEL — обрели на российском рынке небольшого шустрого конкурента. Речь идёт о финской компании Avaks. Модемы Avaks не уступают по заявленным техническим характеристикам моделям других производителей, но они дешевле и к тому же специально приспособлены для работы на российских линиях плохого и среднего качества. Модель с романтическим названием Jaguar, например, способна работать со скоростью 56 Кбит/с и стоит всего 145 долларов. В данный момент эта модель тестируется в редакции. Вскоре мы более подробно расскажем о ней. ДК

MAC ПРОТИВ PC — ОЧЕРЕДНОЙ РАУНД

30081 до н.э. — 29940 год нашей эры

Наступление 2000-тысячного года внушает тревогу многим пользователям PC. Дело в том, что во всем мире было создано множество компьютерных систем и программного обеспечения, не способных правильно обращаться с датами большими, чем 1999. Например, система бронирования мест в гостинице может оказаться не в состоянии резервировать места, если дата равна или превышает 2000-й год.
Многие системы используют формат года в дате, состоящий из двух цифр, обычно это mm/dd/yy (mm-месяц; dd-день; yy-год). Программа, основанная на этих датах, форматирует числа так, что 2000-й год (то есть 00) наступает перед 1999-м годом (то есть 99). Это может иметь серьезные последствия для приложений, которые напрямую зависят от даты.
Источник проблемы может возникать на нескольких различных уровнях, включающих в себя: аппаратные средства — часы, которые не могут показать дату, превышающую 1999, операционная система — не может правильно интерпретировать дату выше 1999 года, программы и утилиты — могут иметь ограниченные возможности обработки дат.
Что касается владельцев компьютеров Макинтош, то они смотрят на эти тревоги с усмешкой. Дело в том, что Макинтош и Mac OS могли правильно обращаться с датами после 1999, начиная с первой модели компьютера. Оригинальное представление даты и времени (представленное в 1984 в первом компьютере Макинтош 128K) использовало длинное слово, чтобы хранить секунды. Этот подход позволял правильно представлять даты до 6:28:15 утра 6 февраля 2040 года.
Сегодня в Макинтошах для описания времени используется слово длиной 64 бита, которое охватывает даты от 30081 до н.э. до 29940 года нашей эры. ДК

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ WINDOWS И MACINTOSH УРАВНЕНЫ В ПРАВАХ

Новая версия CorelDRAW 8.0 for Macintosh

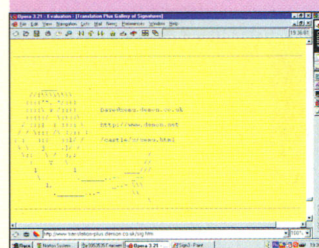
Вышла в свет новая версия популярного пакета графических программ CorelDRAW 8.0 for Macintosh, обладающая всеми возможностями аналогичной версии для Windows.
CorelDRAW впервые был выпущен в версии для Windows в 1989 году. Очень быстро пакет занял лидирующие позиции на рынке графических программ. Только в конце 1996 года, с выходом CorelDRAW 6 for Mac, пользователи Macintosh смогли оценить достоинства этого продукта. И только теперь дизайнеры, художники и простые любители рисования, работающие на разных платформах, уравнены в своих правах. ДК

УДАРИЛИ ПО РАСИСТАМ — ПОСТРАДАЛИ АЛЬТИСТЫ

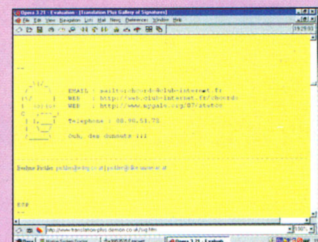
Приключения швейцарской полиции в Сети

Недавно швейцарская полиция под угрозой уголовного преследования потребовала от ста провайдеров, чтобы они воспрепятствовали доступу своих клиентов к десяти расистским сайтам в Интернете. Вмешательство государства, предпринятое из лучших побуждений, привело, однако, к большой чепухе. Некоторые провайдеры не стали обременять себя фильтрацией содержимого и просто-напросто отрезали подход к некоторым сайтам. В результате, помимо расистов, пострадали также люди, к человеконенавистнической идеологии не имеющие никакого отношения.
Например, швейцарские провайдеры закрыли доступ на сайт американской компании Webcom, на котором размещены тысячи страниц частных граждан, компаний и организаций, в том числе и такие, в которых содержатся расистские призывы. Но удар был, например, нанесён также и по сетевому представительству симфонического оркестра города Сан-Хосе. Швейцарский странник Сети, пытающийся попасть на страницу оркестра, отныне видит перед собой запретительный знак. Что касается текста, то он явно порочит ни в чём не повинных скрипачей, альтистов и виолончелистов. «Мы просим понять нас, — гласит сообщение. — Данная страница подпадает под действие швейцарского уголовного кодекса». Далее перечисляются соответствующие статьи. ДК

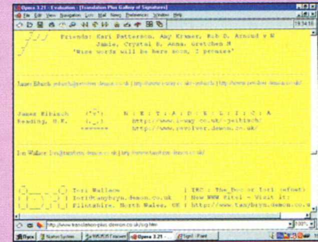
ПОДПИШИСЬ ТАНКОМ И КОШКОЙ!



В реальном мире проводится множество самых удивительных выставок и конкурсов: конкурс на самый длинный поцелуй, конкурс на самый дальний плевок, выставка подарков Мао Цзедуну, выставка портретов на рисовых зёрнах... Виртуальный мир, похоже, не желает отставать. Недавно в Сети открылась выставка личных электронных подписей, в которой может принять участие любой странник Сети, наделённый некоторым терпением и воображением. На выставку принимаются подписи, сооружённые только в формате ASCII. Каких только конструкций тут нет! Одни предпочитают подписывать свои послания крошечными кошечками, а другие — гигантскими сооружениями со звёз-



дами Давида; одни любят изображать вместо своего имени танк, а другие — мордочку собачки с поднятым ухом. Некоторые же хитроумно использу-



ют вместо подписи целую фразу, вот такую, например: A woman is like a wild animal, you look away and you're dead («Женщина подобна дикому зверю, ты оглянулся на неё — и ты погиб»).
Выставка находится по адресу **www.translation-plus.demon.co.uk/sig.htm** ДК

ПРИВЕТ, ОРУЭЛЛ!

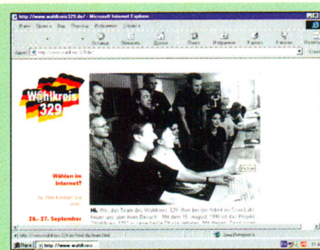
Профессор Уорвик предостерегает человечество

Кевин Уорвик (Kevin Warwick), профессор института кибернетики одного из английских университетов (University of Reading), провёл недавно эксперимент, имевший целью опробовать симбиоз человека и процессора. На неделю профессор имплантировал процессор в собственную руку между плечом и локтем. Снабжённый чипом, Уорвик получил возможность точной ориентации в «интеллигентных» зданиях, то есть в таких, в которых расположены всевозможные навигационные системы. Потеряться профессор Уорвик тоже теперь не мог: о его местонахождении всё время сигнализировал процессор.

Однако помимо приятных последствий симбиоза в близком или неблизком будущем возможны и неприятные. Процессоры, внедрённые в людей, смогут содержать информацию частного характера, которая станет, таким образом, открыта для соответствующих служб или преступников. Экспериментатор считает, что развитие процессора в скором времени пойдёт именно в этом направлении. Процессор будущего сможет содержать информацию о человеке, в которого он имплантирован. Таким образом, возможности контроля сильно увеличатся: в любой момент можно будет определить местонахождение и идентифицировать человека, где бы он ни находился.

Профессор Уорвик уже давно исследует проблему взаимодействия людей и роботов. Несколько лет назад он сконструировал робота, который сочиняет музыку. Робота зовут Гершвин, он умеет слушать музыку и затем «смешивает» её в своей памяти, так что выходят новые музыкальные произведения. ДК

В ГЕРМАНИИ БУДУЩЕЕ УЖЕ НАСТУПАЕТ



О том, что в ближайшем будущем выборы президентов или депутатов будут проходить через Интернет, говорили уже многие (в частности, депутат Госдумы полковник Юшенков в интервью «ДК»). Похоже, это будущее уже наступает. Так, в Германии, незадолго до недавно прошедших выборов в бундестаг, студенты университета города Оснарбрюк в придачу к 328 реально существующим избирательным округам создали виртуальный 329 (**www.wahlkreis329.de**). Вход на сетевой избирательный участок, как и положено, украшен лозунгом, который гласит: «Больше демократии в Интернете!»

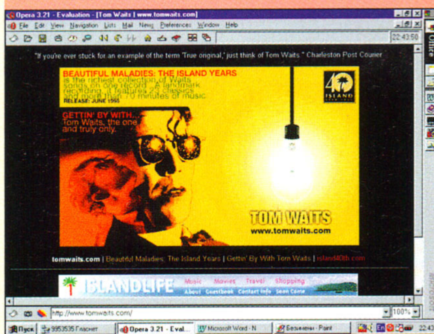
Любой имеющий право голоса и выход в Сеть житель Германии мог заказать себе здесь избирательный бюллетень, получить закодированный номер доступа и проголосовать в положенный срок.

Всем участникам этого пробного голосования через Сеть гарантировалась анонимность.

Цель эксперимента состояла в том, чтобы опробовать технические, правовые и организационные аспекты голосования через Сеть, а также побудить политиков использовать Интернет как альтернативу для традиционного голосования. Чтобы привлечь немецких странников Сети к голосованию, организаторами была объявлена лотерея: тот, кто наиболее точно предскажет результаты реального голосования, получает бесплатную четырнадцатидневную путевку в Японию. ДК

ЧЕЛОВЕК ДОЖДЯ

Том Вейтс (Tom Waits), поэт, певец, актёр, композитор, недавно обзавёлся в Сети ещё одной страничкой (**www.tomwaits.com**), где рассказывается о его недавно выпущенном альбоме под названием Beautiful Maladies. На альбоме выпущены отобранные самим Вейтсом 23 его лучшие песни с разных пластинок. Здесь же можно найти тексты песен. Это не первая страница в Интернете, посвящённая Тому Вейтсу.



Этот одиночка, всегда презрительно относившийся к рекламе и саморекламе, пользуется популярностью среди тех, кто ценит подлинность звука и чувства. Таких, как оказывается, в Интернете немало. Существуют японские и итальянские сайты, посвящённые Вейтсу, а в Дании даже создано общество его имени (**www.tw-society.com**). Поклонники и ценители Вейтса имеют также собственную конференцию в Сети, по адресу **alt.music.tom-waits**.

Том Вейтс, родившийся в декабре 1949 года в городке Помона, Калифорния, и вот уже два десятилетия напевающий хриплым прокуренным голосом свои стихи, никогда не был аппаратом для зашибания денег, которыми являются большинство современных звёзд, продающих себя, как какие-нибудь прокладки или сосиски. У него нет ни одного коммерчески успешного хита — и при этом он автор множества прекрасных песен. Его музыка как будто возникает из странной, зыбкой атмосферы жизни — в ней чувствуется влага дождя, струится ночной свет предметий, слышится звяк стаканов в дешёвых барах и ощущается вкус крепкого дешёвого алкоголя.

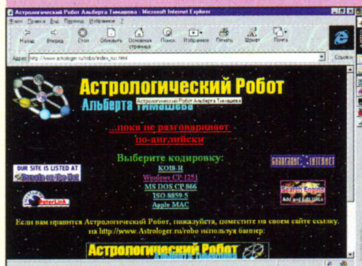
Дискография Тома Вейтса: Closing Time 1973; The Heart of Saturday Night 1974; Nighthawks at the Diner 1975; Small Change 1976; Foreign Affairs 1977; Blue Valentine 1978; Heartattack and Vine 1980; Bounced Checks (compilation) 1981; One From the Heart soundtrack 1982; Swordfish Trombones 1983; Anthology of Tom Waits (compilation), Asylum Years (compilation) 1984; Rain Dogs 1985; Frank's Wild Years 1987; Big Time 1988; The Early Years 1991; The Early Years Vol. 2, Night On Earth soundtrack, Bone Machine 1992; The Black Rider 1993; Step Right Up: The Songs of Tom Waits (tribute album) 1996. ДК

АСТРОЛОГИЧЕСКИЙ РОБОТ ПРЕДСКАЖЕТ СУДЬБУ

Из Гонолулу в Ростов

В Сети появился астрологический робот (**www.astrologer.ru:8001/robo/index.cgi**)

Создатель робота, Альберт Тимашев, обещает высокое качество индивидуального гороскопа, несравнимое с теми поделками, что печатаются в бульварных газетах.



Вот как господин Тимашёв представляет своё создание: «Астрологический Робот создан таким образом, что он не только может делать прогнозы, но и способен обучать вас астрологии, оставаясь вашим советником и помощником столь долго, сколько вы того пожелаете. Если именно это и является вашей целью, я советую вам начать знакомство с Роботом с прочтения краткого справочника по трактовке гороскопа, специально созданного для желающих изучить астрологию.

Кроме того, Астрологический Робот обладает способностью к самообучению, позволяющей ему совершенствовать методы прогноза, вложенные в него изначально. Прибегая к его помощи, вы тем самым участвуете в процессе его самообучения».

Робот действительно работает всерьёз. Чтобы получить прогноз, вы должны заполнить специальную сетевую форму, в которой сообщите о себе, помимо имени и пола, также место рождения с указанием градусов и минут долготы и широты. В случае, если вы не можете назвать долготу и широту своего города, то к вашим услугам сетевой Атлас Мира. Время рождения указывается с точностью до 5 минут.

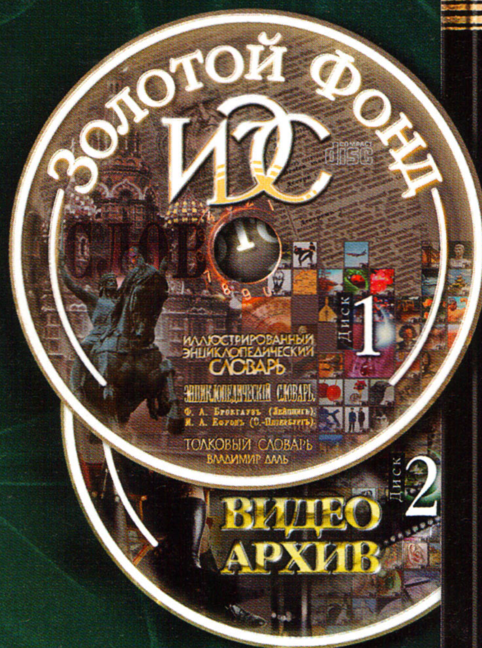
На сайте можно найти много дельных астрологических соображений и точных замечаний о человеке и судьбе. Приведём лишь одно. «Например, если вы родились в Гонолулу, а уехали жить в Ростов-на-Дону, то на вас, конечно, будет влиять гороскоп рождения, построенный на Гавайи, но если вы достаточно долго проживете в Ростове, не менее сильно включится и гороскоп, построенный на тот же самый момент, но только на Ростов. В этом отношении перемена места жительства выглядит как наиболее действенный метод изменения собственной судьбы. Ведь если в Гонолулу у вас на восходе может находиться Сатурн, то в то же самое время в Ростове может восходить Юпитер. Почувствуйте разницу!» ДК

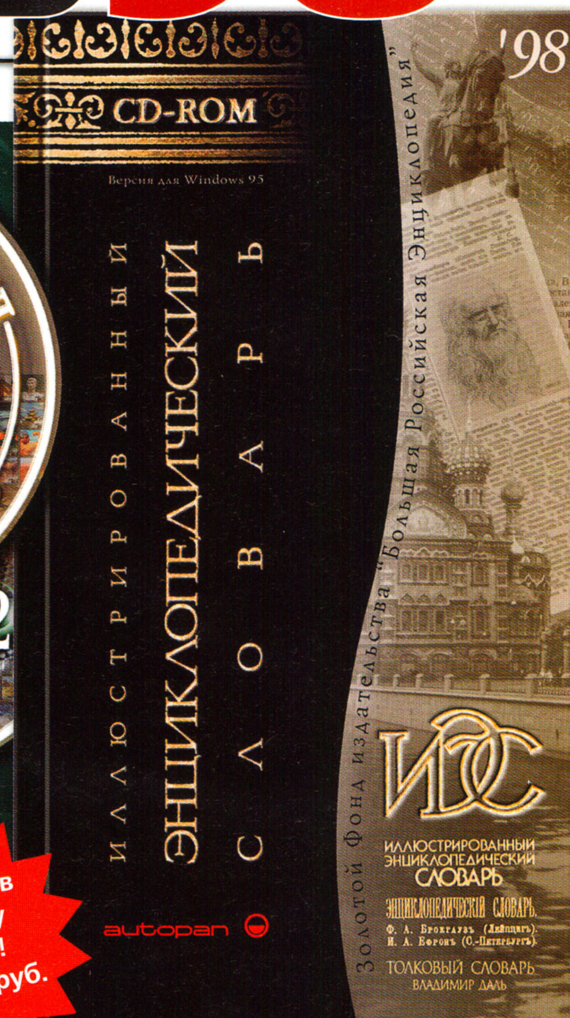
ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ 98

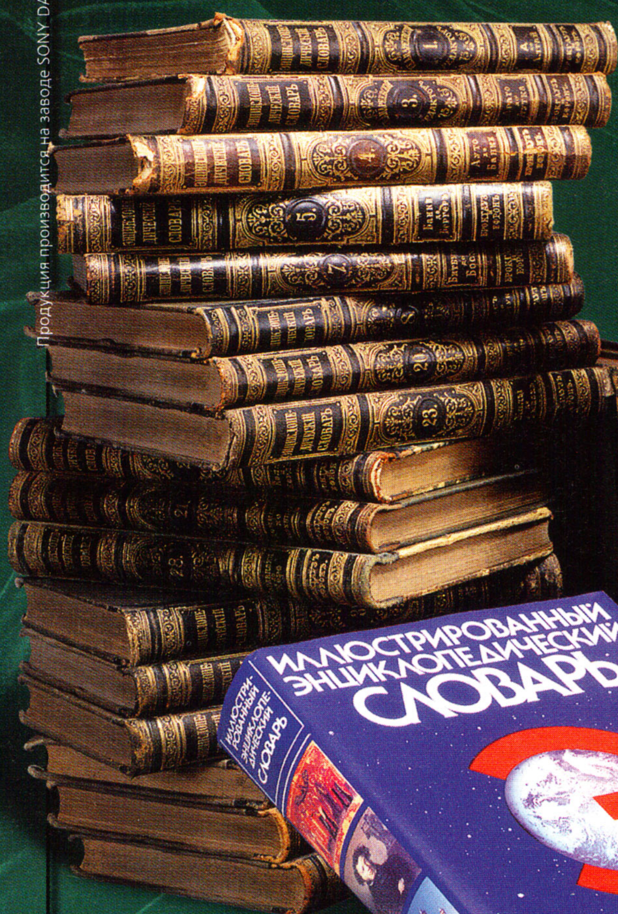
Вселенная в алфавитном порядке™

ИЭС'98 –

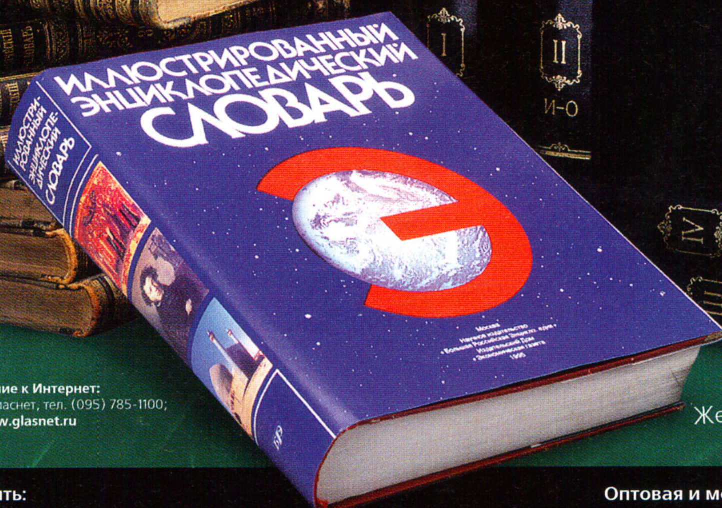
мультимедиа-энциклопедия на 2-х CD-ROM дисках включает более 20 томов текста
(10 млн. слов, 225 тыс. словарных значений),
8000 полноформатных иллюстраций,
200 интерактивных карт,
более 300 звуковых фрагментов,
4.5 тыс. событий в календаре знаменательных дат,
6.5 тыс. событий в иллюстрированной истории человечества.







Поступил в продажу ИЭС'98 ! Цена 395 руб.



Система «естественного поиска» – возможность находить любое слово во всех его словоформах по всему массиву словарных статей

«Продукт имеет поддержку в Интернет» – бесплатные ежемесячные обновления и доступ к аннотированным WEB-ссылкам к статьям ИЭС'98

«Интернет внутри» – в комплекте 5 бесплатных часов работы в Интернет от известнейшего московского провайдера компании Гласнет

Подключение к Интернет:
компания Гласнет, тел. (095) 785-1100;
http://**www.glasnet.ru**

Жемчужина российских энциклопедий

Где купить:

Спрашивайте CD-ROM «ИЭС'98» в магазинах «1С:Мультимедиа», «Мир компьютеров», «Партия», «М-Видео», «СВ-Техносила», «Мир», «Денди», «Диал Электроникс» и у региональных представителей наших дистрибьюторов:

1С – (095) 737-92-57
CPS – (095) 930-05-91
Новый Диск – (095) 932-61-78
Компьюлинк – (095) 931-92-69
ElectroTECH multimedia – (095) 928-30-31

Оптовая и мелкооптовая продажа:
Мультимедиа-издательство «Аутопан»

ул. Гиляровского, 39 (м. «Пр. Мира»)
101000 Москва, Сретенский бульвар, 11
(095) 927-4896, факс 927-4852
E-mail: sales@multimedia.ru
Интернет: http://**www.multimedia.ru**

Продукция производится на заводе SONY DADC (Австрия), представительство в Москве: (095) 237-6506

СЕМЕЙНЫЕ ПАКЕТЫ!

Санкт-Петербургский Internet-провайдер LANCK предоставляет новую сетевую услугу, рассчитанную на самый широкий круг пользователей. Новое предложение — это возможность заказать не только доступ в Интернет и стандартный набор услуг (электронная почта, персональная Интернет-страница, ftp-услуги), но и специальные информационные пакеты при подключении к Сети. Информационные пакеты, в том числе и бесплатные, включают в себя следующие возможности: обзор новостей и событий по выбранным сайтам или интересующей теме, результаты поиска по заказанной теме с аннотацией содержания по ссылкам, распространение информации заказчика (размещение объявлений на различных серверах), услуги факса/телекса через Интернет, льготный доступ к правовой системе WWW-Кодекс (скидка 10%), оплата доступа к платным серверам со счета провайдера, доступ к игровому серверу с модемного пула LANCK. Информационные пакеты делятся на «семейные», «деловые», «развлекательные», подобранные для различных возрастных групп и по самой разной тематике. При этом каждый сможет или выбрать наиболее подходящий из уже существующих, или заказать пакет по индивидуальным требованиям. (Информацию об Интернет-услугах см. по адресу http://www.lanck.net) ДК

ОСМОТР БАГАЖА ПО-БРИТАНСКИ

Предъявите содержимое чемодана и жёсткого диска!

Тем, кто собирается в Англию с ноутбуком, на жёстком диске которого хранятся порнографические картинки, возможно, придётся иметь дело с неумолимыми британскими чиновниками. Дело в том, что британская таможенная служба обыскивает ввозимые в страну мобильные компьютеры, борясь таким образом с ввозом порнографической продукции. Представитель службы, Марк Томпсон, заявил по этому поводу, что осмотр таможенными чиновниками жёсткого диска ноутбуков является обычной процедурой, ничем не отличающейся от осмотра багажа.

А в Германии общественность обеспокоена обилием детской порнографии в Сети. Кампанию, имеющую целью остановить распространение детской порнографии в Интернете, инициировали Немецкий Союз Защиты Детей, Форум пользователей компьютеров за мир и социальную ответственность, а также сетевые службы крупнейших немецких журналов — Spiegel Online и Stern Online. Движение в короткий срок получило широкую поддержку. Под воззванием подписались такие солидные организации, как T-Online, Web Design Net, Cyber Patrol и ComNet, город Шлезвиг, епископат Вюрцбург, радиостанция Welle West, множество граждан. ДК

ГАЛАНТНЫЙ «КУАФЮР»

Программа создаст имидж и выпишет счёт

Вслед за диском «Дамский мастер», о котором уже сообщалось в предыдущих номерах журнала, компания «Медиа Арт» выпустила программу с интригующим названием «Куафюр». Программа проста и комфортна в эксплуатации, не требует дорогостоящего оборудования, обладает встроенной системой помощи, что при наличии некоторых навыков работы с компьютером открывает большие возможности для создания нового или корректировки уже имеющегося имиджа. Все этапы создания прически — подбор, моделирование, изменение цвета, — отражаются на мониторе. В распоряжении мастера имеется 504 базовых прически. Отбор нужных причесок осуществляется по 14 параметрам (по типу и длине волос, по стилю и форме лица). Программа содержит 8 палитр красителей от всемир-

но известных производителей Wella и L'Oreal с привычными номерами каждой из красок. Мастер может пополнять коллекцию причёсок и составлять таким образом свою фирменную библиотеку. Поскольку предполагается, что система будет использоваться в сфере обслуживания и в малом бизнесе, в ней предусмотрены формирование и выписка бухгалтерского счета, причём учитывается время, затраченное на клиента, расценки, которые вводятся в таблицы, и количество отпечатанных снимков. Более подробную информацию можно получить в сети Интернет по адресу: www.mdart.com ДК

АВТОНОМНЫЙ ДОМ

У богатых свои причуды

У богатых в России такие причуды, которые часто и не снились богатым на Западе. Так, один из состоятельных людей города Владивостока (фамилия нам неизвестна — компания APC фамилии своих клиентов не сообщает) недавно купил для своего дома гигантский промышленный источник бесперебойного питания APC Matrix (на фото) и подключил к нему всю технику в доме: кухонный комбайн, музыкальный центр, видеомагнитофон, телевизор, холодильник, компьютер, принтер и так далее... Теперь владельцу Matrix не страшны отключения электроэнергии, которые довольно-таки часты во Владивостоке. Огромный ИБП, переходя на питание от батарей, обеспечивает бесперебойную работу всей домашней техники в течение десяти-двенадцати часов. Когда же электричество появляется, он подзаряжает подсевшие батареи — и снова готов к работе. Более подробно об источниках бесперебойного питания читайте дальше в номере. ДК

МЕЧТА ДОМАШНЕГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Решающую роль по-прежнему играет процессор

Компания Inel начала продажи новой модели компьютера «Эксимер Гудвин» на базе нового процессора Celeron 300A.

«Мы позиционируем новый «Гудвин» как систему для домашнего пользователя, — заявил Сергей Швец, генеральный директор компании «Инел». — Современные приложения, в особенности игры, становятся все более требовательны к производительности компьютера. И несмотря на бурное развитие специализированных графических акселераторов, решающую роль по-прежнему играет процессор».

Замечательной особенностью новых процессоров Intel Celeron является кэш-память второго уровня объемом 128 Kb, работающая на частоте процессора. (Предыдущие версии процессора Celeron не имели кэш-памяти второго уровня.)

Этот процессор по производительности практически идентичен своему старшему брату — Pentium II 300 MHz, однако стоит дешевле.

«В среднем машины с новыми процессорами будут стоить на 20% дешевле, чем аналогичные модели на базе Pentium II, — заявил менеджер отдела развития компании «Инел» Андрей Толстиков. — Так, система на базе процессора Celeron 300A, включающая в себя 32 Mb RAM, 5 Gb HDD, 3D-ускоритель Riva 128 AGP, звуковую карту Yamaha 715, лицензионную Windows 95, а также двухгодичную гарантию, будет стоить $764». ДК

В зоне бесперебойного питания

Знать где упасть —
можно и соломку постелить!
Народная мудрость

Алексей Ерохин

Народную мудрость одной фразой не выразишь. И двумя не выразишь, и тремя. Есть еще много старинных и относительно молодых правил, по которым даже очень-таки хочется жить. Например, «Лучше быть богатым и здоровым, чем, соответственно, бедным и больным». Или возглас, к которому часто прибегает один достойный муж: «Чтоб я был таким умным до, как моя жена после!!!»

Да, судьба часто раздает вкусные и отвратительные пряники...

И вот, прочитав эти слова, прозорливый читатель вполне может догадаться: «...ага, сейчас расскажут нам страшную историю с поучительным концом, как жил-был один простофиля, не купил вовремя UPS[1], и от этого компьютер у него сгорел синим пламенем, а все его файлы сами собой постирались (и в архивах тоже), и винчестер взорвался, и CD-ROM из привода выскочил, и улетел к соседям, чуть не поубивал там всех, и сам простофиля еле жив остался, да как только встал с больничной койки, тут же на костылях в магазин побежал, купил с десяток UPS'ов, и еще по два каждый месяц покупает, молится на них, и в семье у него все хорошо стало, дочка за Преснякова-младшего замуж вышла, а сын скверными словами ругаться перестал...»

Нет, дорогой читатель, в жизни все скучнее выходит. Как именно — потом расскажу, а пока есть смысл познакомиться с небольшой игрушкой:

PowerVS от OptiUPS

Я сразу и не понял, что это UPS — уж больно отличаются его формы от классических APC'ов и TripLite'ов. И фирма OptiUPS не самая известная на нашем рынке: среди сотен марок, которые выдает справочник «Mega pro & contra», на долю этой фирмы выпадает лишь десяток строчек.

А к малоизвестным производителям относишься порой с опаской — есть уже корифеи рынка, которые долгим трудом выковывали свою репутацию. Во многом это заслуженная слава, подкрепленная многими поколениями безупречно работающих аппаратов. Но и в этой достойной репутации есть доля «обработанного общественного мнения».

В свое время мне запомнилась маленькая газетная заметка: «...на заброшенном чердаке где-то в Испании найдено неизвестное ранее полотно Франсиско Гойи... экспертиза подтвердила подлинность шедевра...» То есть все, что написал Гойя (при всем к нему уважении), автоматически попадает в разряд шедевров.

Забавно.

Но я пытаюсь толковать об обратном — очень много есть в мире хорошего, но малоизвестного. Так и с PowerVS от OptiUPS. Этот аппарат мне понравился сразу: небольшой, приятного дизайна, судя по описанию, многое может. А сейчас я этот UPS хорошо знаю — все лето он был у меня на тестировании, да не просто так стоял, а работал добросовестно, от нескольких сбоев из-за скачков питания точно спас мой компьютер, который редко выключается. А один раз... нет, об этом потом, сначала попробую ответить на простой вопрос:

А зачем нам UPS?

Вопрос простой, а ответ еще проще. Защита! Да, защита вашего компьютера. От любого злодейства UPS вас не спасет, а от сбоев напряжения в сети — запросто.

То, что у нас сетевое напряжение часто «шалит» — не секрет ни для кого. В обычных ситуациях достаточно поставить фильтр «пилот», который сглаживает скачки напряжения. Но если таких скачков много или они сильны, или напряжение вовсе «уехало» от привычного стандарта 220 вольт 50 герц, тогда фильтр «пилот» уже бессилен, как обычная медицина. Тогда приходится обращаться к «технически вооруженной медицине».

На самом деле ничего необычного в работе UPS'а нет. В нем работает фильтр, помощнее обычного «пилота», и микропроцессор постоянно следит за напряжением в сети. Если его отклонения не очень велики, то UPS сводит эти отклонения к меньшим, приемлемым для работы компьютера, как правило, это разброс напряжения 200 — 250 вольт.

А насколько большим при этом может быть разброс в самой сети — это зависит от модели ИБП. И если напряжение становится угрожающе большим или угрожающе маленьким, или полностью пропадает, тогда UPS переходит на работу от собственных батарей и начинает привлекать внимание общественности звуковыми и световыми сигналами, означающими, что от сети компьютер работать не может, что еще какое-то время (от 5 до 40 минут) он проработает, но за это время компьютер лучше выключить.

● **Источники бесперебойного питания фирмы APC — это ветераны не только российского, но и мирового рынка. Продукция этой крупнейшей корпорации укладывается в несколько серий — от простых ИБП для персональных компьютеров до сложных и мощных устройств, защищающих серверы локальных сетей.**
● **Back-UPS — это надежные защитники отдельных компьютеров и компьютеров в локальной сети. Специальные фильтры предохраняют от электрических помех сетевые карты.**
● **Одни из самых компактных в мире ИБП серии Back-UPS Office — это устройство, являющееся превосходным фильтром «пилот» и ИБС начального уровня одновременно.**
● **Устройства одной из самых «разумных» серий ИБП Smart-UPS XL защищают компьютеры в течение длительного времени, управляют тонкой фильтрацией помех и быстрым сворачиванием системы при окончании ресурса батарей.**
Подробнее об ИБП фирмы APC читайте далее в номере.

Можно ли обойтись без UPS?

Еще на один простой вопрос ответим коротким: «Можно!»

Это не антиреклама UPS'ов, это констатация того факта, что многие владельцы персональных компьютеров прекрасно обходятся без этого замечательного прибора.

И компьютеры их работают, и нечастые сбои напряжения ни к каким фатальным последствиям не приводят.

Вообще, по поводу «можно» и «нельзя» рассуждать можно бесконечно, это вариант гамлетовского «To be or not to be?». Только в случае бесперебойного питания мы свободны от нравственных мук и можем остановиться на единственно разумном критерии — «насколько это выгодно?» Попробуйте вычислить ущерб от «падения» и уже после этого думайте, стоит ли «стелить там солому».

Если у вас относительно стабильная сеть, и ваш компьютер легко переваривает ее капризы, и информация, которую вы держите на винчестере, большой ценности не представляет (ее можно или просто выбросить, или легко

[1] UPS — Uninterruptible Power Supply — Источник Бесперебойного Питания — ИБП.

восстановить из архива). Если вы знаете, что компьютер вам починят знакомые быстро и дешево. Если все эти «если» выполняются — тогда вы действительно не нуждаетесь в UPS.

Вообще UPS'ы сначала применяли в основном в профессиональных компьютерных системах, в которых информация часто бывает «на вес золота», и защищали в первую очередь наиболее ценные участки (серверы, важные рабочие станции и т.д.). Но по мере удешевления всех составных частей UPS'ов (надежных батарей, микропроцессоров, схем преобразования тока) источники бесперебойного питания стали проникать в дома.

И сегодня те, кто дорожит своей информацией, временем, да и самим компьютером — предпочитают оградить себя от неприятных сюрпризов перебойного питания.

Что могут разные модели?

Если вам скажут, что все UPS'ы одинаковые, ни в коем случае не верьте. Кроме самой главной характеристики — цены, у каждой модели есть набор основных и дополнительных параметров. Давайте остановимся на самых важных из них (с точки зрения потребителя).

Первое, на что следует обратить внимание, — это мощность ИБП, которая в этом случае меряется не в ваттах, а в произведении напряжения на силу тока. Вы можете определить суммарную мощность устройств[2], которые подключаются к ИБП. Эту мощность всегда можно рассчитать, умножив напряжение в вашей сети на силу тока, указанную на задней панели. Например, устройство, работающее в сети 220 вольт при токе 1,2 ампера, будет потреблять 265 ВА (вольт-ампер). Для типового набора современного мультимедийного компьютера наиболее подходящее значение мощности UPS — 500 ВА.

Следующая важная характеристика — это время, в течение которого UPS обеспечит работу вашего компьютера от батарей. В принципе достаточно совсем маленького времени порядка 5 минут, чтобы завершить работу, а после спокойно дожидаться нормального питания в сети. Бывают, конечно, особые случаи, когда перед обычным завершением работы вам еще что-то надо сделать. Тогда и UPS можно выбрать с повышенным ресурсом времени (20 и более минут).

Далее, особой привлекательностью обладают аппараты, способные автоматически, через последовательный порт, сворачивать работу системы. Ведь вполне вероятна ситуация, когда вас не будет рядом с компьютером в момент аварии питания, и он будет посылать крики о помощи в пустоту.

Интересны модели, которые попутно с фильтрацией питания очищают от помех сигналы модема: при этом сеанс связи с удаленным компьютером или факсом проходит более надежно.

Иногда бывает полезна функция «холодного старта», когда UPS позволяет включить компьютер на время при полном отсутствии напряжения в сети.

И, наконец, для домашнего компьютера особую роль играет хороший дизайн ИБП — фирмы-производители только в последнее время стали уделять ему должное внимание.

● **В России источники бесперебойного питания от французской фирмы MGE UPS SYSTEMS появились недавно, но сразу привлекли внимание потребителей своим превосходным дизайном, который украсит любой компьютер. Технические характеристики новых моделей также очень неплохи.**

● **Самый малогабаритный аппарат PULSAR EL2 весит меньше килограмма и обеспечивает защиту компьютера в течение 5 минут.**

● **Более мощная модель PULSAR EL4 является интеллектуальным ИБП, который защитит компьютер в течение 20 минут не только при пропадании напряжения, но и при сильных перепадах напряжения.**

● **И наконец, самая мощная модель этой серии — PULSAR EL7 способна защищать компьютер до 40 минут, при этом фильтруются помехи в модемной линии, что позволит вам передать необходимые файлы по Сети и только после этого завершить работу.**

Страшная история

А теперь можно вернуться к страшной истории про простофилю, который еле выжил без хорошего ИБС'а.

Так вот, правды в той истории почти никакой нет. Простофилей был я сам, только UPS у меня был. И никто не взорвался и не улетел, и костыли никому не понадобились, хотя время истории было жуткое — конец июня в этом году, когда по Москве прошелся невиданный смерч.

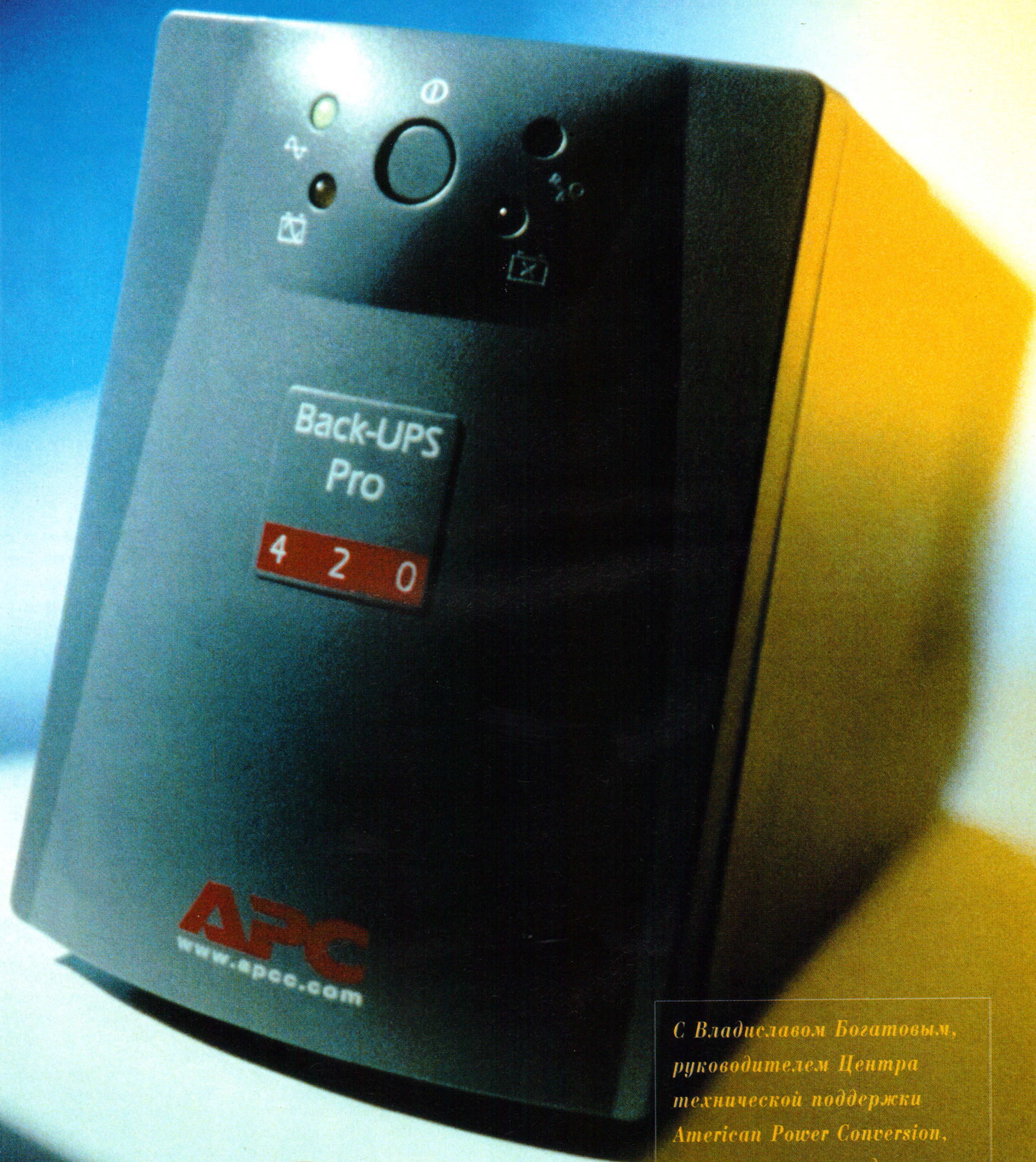
Очевидно, где-то рвались провода, поскольку лампочки мигали так, будто передавали серию SOS на азбуке Морзе. Телевизор работать отказался — он угрожающе шипел, срывал изображение, а после долго раздумывал, начинать ли ему снова что-то изображать.

И только компьютер работал, никого не пугал, деловито гудел и лишь изредка UPS попискивал, сигнализируя, что с напряжением что-то не так. А я под рев бури спокойно так сидел и щелкал по клавишам. И чувствовал себя Фаустом, Мефистофелем и Наполеоном одновременно.

Приятное чувство, знаете ли. И закончилось все хорошо. Дочка, правда, за Преснякова-младшего замуж не собирается, да и он не сватается, если честно. ДК

[2] Как правило, защищаются только компьютер и монитор. Приборы типа лазерного принтера не рекомендуется включать в список защищаемых устройств.

ИСТОЧНИКИ



ПОКОЯ

С Владиславом Богатовым, руководителем Центра технической поддержки American Power Conversion, говорит корреспондент журнала Петр Алейников

Корр.: Компания APC — самый известный в мире производитель источников бесперебойного питания, кажется, ей принадлежит около 60% рынка приборов такого класса в странах СНГ, включая Россию.

В.Б.: Это несколько устаревшие данные независимых источников за 1994 год. Сейчас можно смело утверждать, что в России APC принадлежит не менее 80% рынка ИБП. На мировом рынке источников бесперебойного питания компании принадлежит не менее четверти рынка, в то время как ближайший конкурент имеет примерно десятую часть. Так что компания действительно очень известная, но стоит сразу же подчеркнуть, что APC выпускает не только ИБП, но весь спектр защитных приборов для компьютеров.

Корр.: В чем преимущества компании APC перед другими производителями ИБП?

В.Б.: На сегодняшний день рынок ИБП насыщен и достаточно высок технологически, однако многие компании предлагают только батарейные источники резервного питания для компьютеров. Этого не достаточно. APC, в отличие от такого рода компаний, предлагает комплексное решение для каждого конкретного пользователя. Безусловно, это не означает, что любой пришедший человек найдет то, что он хочет; но любой покупатель сможет понять, как с помощью продуктов APC он может комплексно решить свою проблему. Мы здесь для этого и находимся. При этом стоит учитывать, что защита данных — очень широкая область, поэтому мы стремимся найти для каждого потребителя индивидуальное решение, оптимальное с любой точки зрения.

Корр.: Не могли бы Вы кратко охарактеризовать спектр продукции APC?

В.Б.: С удовольствием. В спектре оборудования имеются сетевые фильтры SurgeArrest, защищающие подключенные приборы от перенапряжений и шумов. В отличие от многих других фильтров, эти устройства прекращают подачу напряжения на защищаемое оборудование в случае повреждения элементов самого фильтра. Кондиционер питания Line-R не только обеспечивает стабилизацию питающего напряжения при его перепадах, то также оснащен фильтрами шумов и бросков напряжения. Это устройство рекомендуется для принтеров и аналогичного оборудования, для которого перерывы питания не катастрофичны.

Наш разговор начался с источников бесперебойного питания. Компания выпускает несколько линий ИБП, каждая представлена устройствами различной мощности. Наиболее простые ИБП серии Back-UPS относятся к классу офф-лайн. Все остальные серии ИБП, такие как Back-UPS Pro, Smart-UPS, Smart-UPS v/s, Smart-UPS RM, Matrix-UPS и Symmetra, основаны на технологии line-interactive, что не только улучшает форму выходного напряжения, но и минимизирует время переключения на работу от батареи. Практически можно говорить о нулевом времени переключения.

Завершает спектр оборудования компании APC набор фильтров для сетей передачи данных ProtectNet, разработанный для всесторонней защиты компьютера от проникновения помех и опасных перенапряжений. Можно защитить параллельный и последовательный порты, модем со стороны телефонной линии.

Корр.: Какие есть возможности для сервисного обслуживания?

В.Б.: Во-первых, все оборудование APC имеет сроки гарантии не менее 2 лет, а фильтры сетей передачи данных — пожизненную гарантию. Уже этот факт свидетельствует о надежности оборудования и отношении фирмы к клиентам. Во-вторых, в конструкции используются необслуживаемые элементы, например типичный срок службы аккумуляторной батареи ИБП составляет 3-5 лет. А сам процесс замены состарившейся батареи максимально упрощен. Так что особенных проблем с обслуживанием оборудования производства APC быть не должно. Но если возникнет проблема, то включается третий элемент обеспечения надежности оборудования APC. Это региональные технические центры, а также телефонная линия технической поддержки. По телефону (095) 230-6297 в рабочее время специалисты компании готовы дать любую консультацию. Кстати, компания ведет активную информационную политику: издается ежеквартальный бюллетень на русском языке, а последние новости можно узнать на WWW-сервере по адресу http://www.apcc.com. ДК

> По сведениям компании IBM, средний компьютер в США 120 раз в месяц (4 раза в день!) испытывает проблемы с электропитанием. По данным Bell Labs, наиболее часто происходит кратковременное снижение напряжения питания (87% случаев), 4,7% проблем — полное исчезновение напряжения.
> Подобной статистики для России не существует. Но, учитывая качество наших электрических сетей, положение у нас вряд ли лучше.

Способы защиты

Петр Угрюмов

Итак, APC предлагает широкий спектр устройств, позволяющих избежать всех неприятностей с электричеством. Одно из них, **Power Manager**, позволяет контролировать до четырех периферийных устройств непосредственно с вашего рабочего стола. Наличие четырех кнопок управления подачей питания на устройства и одной главной кнопки предоставляет возможность в любой момент отключить любое устройство либо сразу всю систему. Благодаря уникальному дизайну этот продукт идеально подходит для дома. Устанавливая Power Manager под монитор, пользователь не занимает лишнего места,

Сетевой фильтр может быть не только способом защиты, но и элементом дизайна. На фото: новинка от APC. Миниатюрный сетевой фильтр для защиты ноутбука

что особенно важно в условиях малогабаритной квартиры. Массивные стержневые индукторы обеспечивают превосходную фильтрацию радиочастотных и электромагнитных помех. Металлооксидные варисторы предоставляют общий и нормальный режимы защиты от сильных скачков напряжения. Встроенный конденсатор фильтрует помехи и выравнивает слабые и средние колебания напряжения. Power Manager защищает оборудование от губительного воздействия статического напряжения, разряд которого может достигать 25000 В! Статический заряд нейтрализуется путем нажатия на контрольный переключатель. Для нормальной работы сетевого фильтра требуется правильное подключение шнура питания в заземленную розетку. Световой индикатор неправильного подключения оповещает пользователя об опасном соединении прежде, чем он подключит оборудование к сети.

Сетевой фильтр **Surge Arrest,** позволяющий защитить компьютер от молний и опасных пиков напряжения, выпускается в двух модификациях: E10 и E20. Большинство сетевых фильтров в случае выхода из строя остаются в замкнутом состоянии, пропуская последующие скачки напряжения. Когда повреждается Surge Arrest, он остается в разомкнутом состоянии, блокируя таким образом ваше оборудование от последующих колебаний. Этот фильтр обладает усовершенствованной системой многоступенчатой защиты: быстродействующими и плавким предохранителями, реагирующими как на короткие всплески, так и на длительные перенапряжения.

Surge Arrest использует также специальные схемы для выравнивания синусоидальной волны, стабилизируя напряжение и защищая дорогостоящее и чувствительное оборудование.

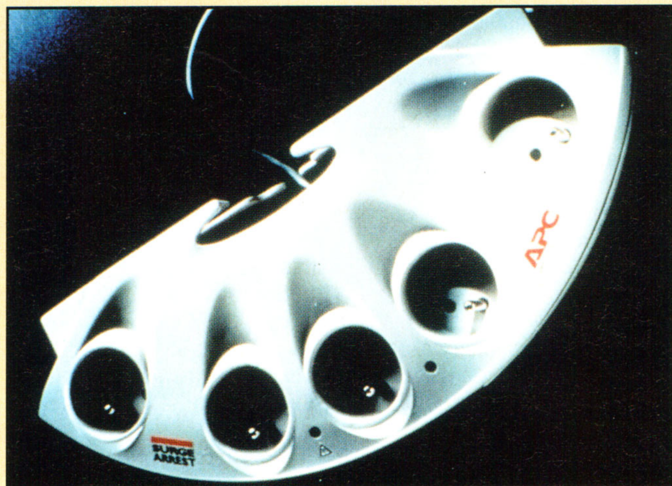
Для домашнего использования можно также рекомендовать набор недорогих фильтров **ProtectNet**, предназначенных для защиты линий передачи данных. Эти совсем небольшие по размеру устройства будут очень полезны, например, между модемом и телефонной линией, модемом и компьютером, принтером и компьютером. Фильтры линий передачи данных ProtectNet обеспечивают также грозовую защиту и защиту от скачков напряжения для телефонных линий. Существуют исполнения ProtectNet для последовательных портов RS-232 и телефонных/модемных разъемов RJ-11/RJ-45.

Если вы профессионал, то вам необходима более эффективная, чем фильтрация, защита. Для людей, работающих на высоком уровне, утрата данных имеет зачастую весомое значение не только как потеря времени, но и как потеря денег. Ситуацию, когда оказывается испорченным дорогостоящее оборудование, покупавшееся на с трудом собранные деньги, можно назвать катастрофической для профессионала. Помочь в этом случае может только батарейная защита, предоставляющая время (от нескольких минут до одних суток) на завершение работы и корректное закрытие системы (Shut down). Именно для этой категории людей компанией APC была разработана серия ИБП **Back-UPS** и **Back-UPS Pro**.

Back-UPS — самый популярный ИБП производства APC. Отличительные черты моделей этой серии: регулируемые пороги перехода на питание от батареи, звуковая сигнализация о необходимости замены батареи в случае ее неисправности или истечения срока службы, запуск самотестирования нажатием одной кнопки с передней панели (кроме модели Back-UPS 250), возможность холодного старта (кроме модели Back-UPS 250), т.е. включения нагрузки с использованием энергии батарей ИБП в отсутствие электроэнергии в сети.

В настоящее время в моделях Back-UPS используется ряд мощностей 200, 400, 600ВА.

Back-UPS PRO — намного более современный ИБП. Эти устройства обладают интегрированным автоматическим регулятором напряжения, гарантирующим равномерную подачу электропитания в систему и максимальную емкость батареи при длительных падениях напряжения. Микропроцессорная система управления батареей обеспечивает защиту батареи от перезаряда и чрезмерного разряда и своевременно, не позднее чем за месяц до предполагаемого истечения срока службы батареи, выдает световое и звуковое предупреждение пользователю. Типичное время заряда батареи для Back-UPS PRO 2-4 часа. Любая из батарей может быть заменена в «горячем» режиме. Самотестирование производится по желанию пользователя нажатием одной кнопки с передней панели при каждом включении, а также автоматически каждые две недели. Важным новшеством является вхождение в комплект поставки программного обеспечения PowerChute Pro 1.1 для Windows 95, Windows 3.x, Windows NT. Модели Back-UPS PRO 280PNPI, 420PNPI и 650PNPI поддерживают протокол Plug&Play, реализованный в операционной системе Windows 95, и являются единственными ИБП, сертифицированными фирмой Microsoft для работы с Windows 95 (Designed for Windows95). Кроме того, все модели Back-UPS PRO оборудованы схемой подавления высоковольтных разрядов и электромагнитных помех в линии передачи данных для стандарта 10Base-T, по своим параметрам аналогичной ProtectNet. Ряд мощностей: 280, 420, 650, 1000, 1400 ВА. ДК



Скромный герой

Алексей Поликовский

Главный герой этой истории, подобно волшебному персонажу хитроумной сказки, целыми днями не виден и не слышен, но при этом оказывает благотворное влияние на окружающий его мир. Живёт он у меня под столом, откуда и светит вот сейчас, когда я пишу эти строки, маленьким зелёным глазом.

Речь идёт об источнике бесперебойного питания Neuhaus SmartLine 700, к которому вот уже несколько месяцев подключён мой компьютер. Подключён он элементарным, даже варварским способом, который вряд ли одобрили бы конструкторы источника, придумывавшие всевозможные способы защиты и комфорта. Но теория и рекомендации, изложенные в руководстве пользователя — это, как известно, одно, а богатство жизни — совсем другое...

Почему я не подключил источник как положено, то есть не соединил его с системным блоком через последовательный порт и не инсталлировал софт?? А вот почему. Последовательный порт у меня занят мышкой. Вообще-то, каждая приличная мышка должна уметь работать и через порт PS/2, но моя почему-то не захотела. Я дважды пытался уговорить её уступить последовательный порт источнику бесперебойного питания, а саму переехать на новое место жительства, но оба раза получил категорический отказ. Возможно, причина столь скандального поведения модной сетевой мыши Genius Net Mouse Pro заключается в том, что её драйвер плохо находит общий язык со старой материнской платой моего компьютера. Мне надо было бы, наверное, потратить пару часов на то, чтобы разобраться в этой немудрёной проблеме — но делать этого я не стал, по лени и из-за нехватки времени. Я оставил всё, как есть — и просто взял да и воткнул шнуры от системного блока и монитора в гнёзда на задней стенке источника.

Чего я лишился, поступая таким образом? Я лишился комфорта: ведь если сделать всё как надо, то источник сможет, в случае сбоев с питанием в сети, сам, мягко и плавно, закрыть все приложения, сохранить всю информацию — и выключить компьютер...

Но мне, собственно говоря, источник нужен был для другого. Два года я жил с проблемой, которая была слишком мелкой, чтобы сильно волноваться о ней, и слишком неприятной, чтобы можно было на неё наплевать вовсе.

Мой первенец (речь идёт о компьютере Pentium 100, появившемся у меня дома в декабре 1995 года) с самого начала отличался надёжным, спокойным, уравновешенным характером. Он многократно демонстрировал устойчивость духа во всевозможных кризисных ситуациях, которыми богата жизнь человека, проявляющего интерес к тысяче новых программ, как минимум половина из которых способна поселить сумасшествие в мозгах красавицы Windows. И лишь одна не очень понятная и не очень приятная привычка была у моего надёжного и исполнительного компьютера. Он часто имел собственное мнение о том, стоит ли ему работать. Практически это выглядело так: я щёлкаю кнопкой Power — а он не включается. Я делаю паузу, щёлкаю снова — он упорствует, как бы отстаивая своё право на отдых. В результате таких перебранок он в конце концов всегда шёл мне навстречу, но иногда мне приходилось ждать его согласия четверть часа. И каждый раз, видя привычно зажёгшееся зелёное H1 в окошке тактовых частот и слыша ровный гул загрузки, я испытывал облегчение от того, что никакая микросхема на материнской плате не полетела. В этот раз пронесло.

Специалисты и профессионалы, наблюдавшие эти капризы, говорили что-то о блоке питания, о том, что при включении на материнскую плату не поступает сигнал Power Good (Питание в порядке), но более

Соседи могут целый вечер гонять на своих мощных стиральных машинах, ваши близкие могут включать одновременно телевизор, электрический чайник и три отопительных прибора — вам это нипочём!

всего и чаще всего — о скачущем в российских сетях напряжении. Это, впрочем, было понятно и без их советов. Вот включил кто-то двумя этажами ниже стиральную машину — и чувствительный компьютер занервничал... И было ясно: прежде чем настраивать или даже менять блок питания, прежде чем разбираться с сигналом Power Good, надо отсечь одну из возможных причин капризов — неустойчивость напряжения.

То есть, попросту сказать — мой исполнительный и надёжный компьютер требовал для себя источник бесперебойного

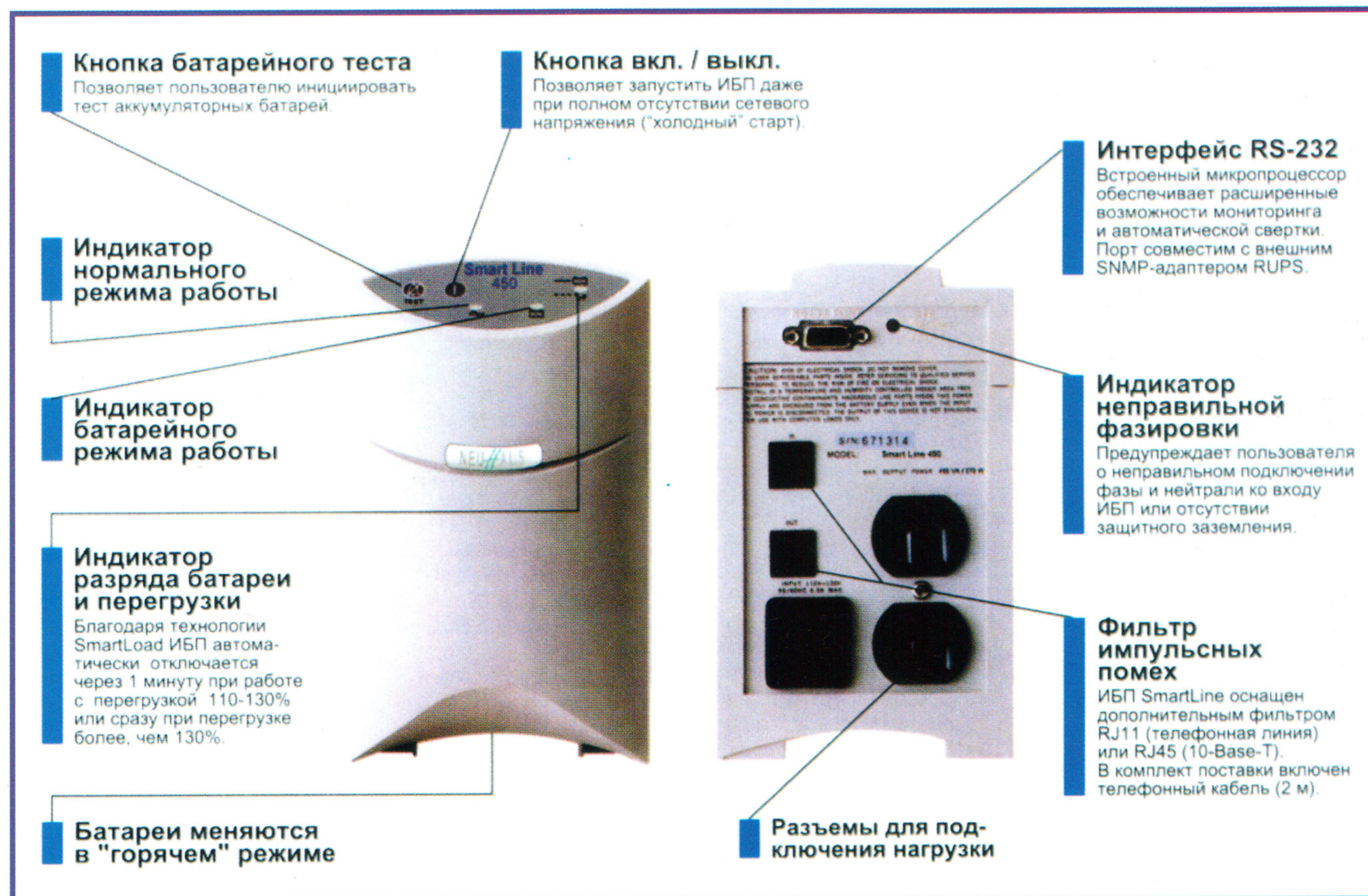
Вообще, я полагаю, что в ситуации, в какой всё это время был я, находятся многие. Не у всех компьютер настолько чувствителен, что отказывается включаться при падении напряжения в сети, но нестабильное напряжение в России — дело довольно-таки распространенное. Скачки и выбросы напряжения, как знает почти каждый, способны повредить микросхемы на материнской плате, а внезапное отключение электричества компьютер вообще имеет право воспринять как удар топора по голове. Поэтому спорить о том, нужен ли источник

мет роскоши, доступный тому, у кого есть хоть немного свободных денег...

К тому же надо учитывать наш народный характер. Вкладывать деньги в надёжность и безопасность до того, как что-то полетело и рухнуло — это не наш стиль. И всегда где-то на донышке сознания есть вот такая мысль: а вдруг компьютер сможет работать с нашим непредсказуемым электричеством и без источника, а вдруг пронесёт, вдруг проскочим? Соблазн убедиться в этом очень велик. И к тому же — ведь на полторы сотни долларов теперь можно купить планшетный

электрический чайник и три отопительных прибора, электричество в сети может скакать как угорелое — вам это нипочём. Вам даже не страшно, если, не дай бог, рухнет линия электропередач или выбьет предохранители на распределительном щите; вам не надо опасаться всплесков тока в проводах или его астении. Вам это всё равно — с источником вы не потеряете ни байта.

А в остальном об источнике питания, который исправно утихомиривает буйство российского электричества или подпитывает его в моменты упадка сил — вроде бы и писать нечего. Не потому,



питания! И каждый раз, натыкаясь на отказ компьютера включаться, я чертыхался и обещал ему, что теперь уж непременно обеспечу его здоровым электричеством — и каждый раз откладывал это на потом. Не хватало то денег, то времени. Он терпеливо ждал.

И дождался наконец. Источник бесперебойного питания, поселившийся у меня под столом, ликвидировал проблему. Теперь компьютер включается при первом нажатии кнопки Power. Это пустяк, о котором, вроде бы, и не стоило говорить — если бы я этого приятного пустяка не был лишён почти два года.

бесперебойного питания или нет — бессмысленно. Он нужен. Проблема в другом.

Проблема в деньгах. Я не имею в виду, что источник дорого стоит — он стоит как раз не так уж и много. Я имею в виду, что мы часто мало получаем. Я знаю семьи, где на компьютер копили целый год, знаю другие, где компьютер покупают, заняв у друзей половину необходимой суммы (причём, несмотря на нехватку денег, покупают всё равно самое лучшее — обязательно Pentium II!). В таких условиях источник бесперебойного питания вряд ли может стать народным аппаратом, стоящим в каждом доме — сегодня в России он скорее пред-

сканер или отличный цветной принтер, с которыми можно что-то делать, как-то общаться, как-то вступать в контакт и получать осязаемые результаты: заводить фотоархив, распечатывать картинки... А источник? Он не сканирует, картинок не печатает (я, во всяком случае, о таких моделях не слыхал. Правда, прогресс быстр — может, завтра появятся). Он, как часовой, стоит и охраняет. С ним, действительно, не поиграешь. Увы.

Зато он создаёт вокруг себя спокойную атмосферу. Соседи могут целый вечер гонять на своих мощных стиральных машинах, ваши близкие могут включать одновременно телевизор,

что наш герой недостоин рассказа — а потому, что таков его нрав и такова его жизненная функция: быть незаметным. И действительно: с клавиатурой я общаюсь беспрерывно, мышка может капризничать, с монитором мы глядим друг на друга чуть ли не по десять часов в день, системный блок вообще превратился в друга, вместе с которым мы периодически влетаем в разнообразные приключения, каждое из которых достойно оды — а источник бесперебойного питания, как уже было сказано, молча стоит под столом и своей надёжной работой обеспечивает нам (то есть — мне и компьютеру) возможность жить, работать и развлекаться. ДК

Новый винт Карлсона

Владимир Свиридов

Мне стал невыносимо жать мой винчестер.

Три года назад он казался просто огромным — как же, без малого гигабайт. Какое величие придает скромному байту номенклатурная приставка «гига»! Так и видится некая громада, уходящая в небеса. Однако по нынешней жизни гигабайт, если он один, — это очень скромно.

За три года я натворил кучу документов, которые занимают все больше винчестерного пространства[1]. Билл Ворота и его банда тоже сделали свое грязное дело, увеличив, как минимум, вдвое размеры джентльменского набора программ, которые приходится устанавливать для совместимости с коллегами (а если совсем честно — для удовлетворения любопытства и гордыни). Внес свою лепту сын, давно уже со вздохами жаловавшийся, что современные игры, бывает, и в сто мегов на винте не влезают, так что у него драгоценное машинное время (разрешенный медициной час в сутки) уходит на удаление одних игр и развертывание других. Наверное, лет через десять он с тем же выражением на честной физиономии будет рассказывать, какие крутые тачки у всех знакомых ребят. Наконец, в этом году я протоптал тропинку в Интернет и пока еще не пережил начальный период, когда хочется хватать и тащить в свою нору все мало-мальски интересное, на что наткнешься. А нора-то такая стала узкая, что уже и голова с трудом пролезает. Поверите ли, пришлось отказаться от установки Excel и проанализировать каждый файл в стандартных каталогах Windows\System и Program Files. Сколько мусора удалось оттуда выгрести! Однако работа эта долгая и нелегкая, и если бы мы жили в Америке, то было бы дешевле не тратить на нее свое драгоценное время, а превратить его, не мешкая, в деньги и сразу купить новый винчестер. Россия же, как известно, относится к странам с переходной экономикой, что в моем частном случае проявилось так: пока не было денег, пришлось потратить время, а в конце концов — и деньги.

Проблема выбора

Накопленный опыт модернизации компьютера подсказывал, что если есть возможность, то новую железяку надо покупать с запасом мощности, скорости и емкости. Иначе не успеешь установить, как снова начнутся душевные страдания по поводу ее совершенно недостаточной крутизны. Какой же винчестер у нас в 1998 году будет, что называется, выше среднего?

В одном из весенних номеров, насколько помню, «Компьютерры» представителей отечественных фирм попросили дать прогноз, какова будет средняя конфигурация домашнего компьютера к концу года. В части, касавшейся винчестеров, ответы гласили: емкость около 3 Гбайт; другие характеристики назывались реже и вразнобой. Значит, надо было ориентироваться на 4 гигабайта и более.

Следующим шагом был анализ цен на рынке. Слава богу, теперь, с Интернетом, это не проблема: посещение сайтов воронежских фирм и знакомство с базой данных Price Express по московским (рекомендую — www.price.ru) показало, что обычные четырех-пятимегабайтные диски Western Digital, Quantum, Seagate и Fujitsu стоят от ста шестидесяти до двухсот долларов. Финансовая ситуация складывалась так, что я мог позволить себе даже немного большие расходы, долларов на пятьдесят. Я решил потратить деньги так, чтобы новый жесткий диск был максимально быстрым.

Именно скорость винчестера, по моему ощущению, является самым узким местом современного массового PC. Речь не идет об игроманах, стреноживающих свои машины самыми неподъемными из новейших игр, — у них весь компьютер оказывается состоящим из узких мест. Если же нагрузки не столь экстремальны, то комфортность работы не слишком чувствительна к качеству видеокарты и модели процессора. Объем оперативной памяти — более важный фактор, но при ее цене, упавшей до полутора долларов за мегабайт, не проблема иметь столько памяти, сколько хочется[2] (ну, или почти столько). Но жесткий диск, устройство механическое, эволюционирует медленнее чисто электронных компонент. С течением лет он все в большей степени оказывается тем самым неторопливым верблюдом, который определяет скорость всего каравана. Вот дипломная работа моего студента — тридцать страниц в формате WinWord с тремя десятками формул, — которую я взял домой просмотреть, отшлифовать рукой мастера и распечатать на своем домашнем принтере. Она сохранялась на диск около минуты (это с процессором Pentium 210[3] и 32 мегабайтами памяти)! Да еще я, обремененный горьким опытом, имею привычку сохранять работу при каждой паузе, затягивающейся более чем на десять секунд. Надо ли рассказывать, сколько удовольствия я получил, пока последняя отредактированная страница вылезла из принтера?

От чего зависит скорость винчестера?

Отвечаю: от его интерфейса, скорости вращения, размера буфера, наличия прямого доступа в оперативную память и некоторых программных трюков, которые проходят или не проходят в зависимости от нюансов устройства жесткого диска.

Интерфейс — это устройство или процедура, обеспечивающая взаимодействие систем, которые без посредника друг друга не понимают. Трансформатор, который не дает сгореть японскому копиру, рассчитанному на 110 вольт, — это интерфейс между ним и нашей отечественной электропроводкой. Тот безымянный грамотей, который переводил известное письмо запорожских казаков на язык, доступный турецкому султану, тоже служил интерфейсом, не зная об этом. Интерфейс винчестера — это электронное устройство, обеспечивающее взаимопонимание между ним и остальной системой.

В современных PC используются два типа дисковых интерфейсов: IDE (он же ATA) и SCSI (произносится «скази», просторечная притяжательная форма — «сказёвый»).

IDE — более дешевый вариант, материально воплощенный в виде микросхемы на материнской плате, и пары ведущих к ней 40-контактных разъемов. К разъему подключается плоский кабель (шлейф), имеющий, в свою очередь, еще два разъема, к каждому из которых можно подключить винчестер или CD-ROM. Таким образом, к стандартному интерфейсу IDE подключается максимум 2 канала x 2 разъема = 4 дисковых устройства.

SCSI — более сложный интерфейс, физически реализуемый уже как отдельная плата (SCSI-адаптер), которая вставляется в одно из гнезд расширения платы материнской. К числу его достоинств, по сравнению с IDE, относится значительно более высокая скорость обмена информацией, большее число (до 7) и разнообразие подключаемых устройств (например, SCSI-сканеры).

SCSI-винчестер значительно дороже своего IDE-собрата того же объема. Можно, например, купить такой и за 200 долларов, но не четырех-, а максимум

[1] Мода толковать о разного рода пространствах и полях — политических, экономических, правовых и прочих — повелась от незабвенного Михаила Сергеевича Горбачева, большого мастера поговорить ни о чем. В отличие от них, винчестерное пространство реально, измеримо и всегда дефицитно. Народная мудрость гласит, что в природе не существует такой вещи, как слишком большой «винт».

[2] Существует, оказывается, такое эмпирическое инженерное правило: в идеале оперативной памяти должно быть по мегабайту на каждый мегагерц тактовой частоты процессора.

[3] В девичестве — Pentium 166.

Роль буфера можно проиллюстрировать такой байкой. У одного купца было два приказчика, Миша и Гриша. И вот Миша как-то во время вечернего чая пристал к хозяину: почему тот платит ему втрое меньше, чем Грише, хотя работают оба с утра до вечера? Купец и говорит: я тебе сейчас отвечу, только сначала сбегай-ка, — видишь, обоз по дороге пылит? — узнай, откуда едут. Тот помчался. Прибегает, докладывает: из Архангельска. А что везут? — спрашивает купец. Миша опять помчался, выяснил: рыбу. А почем? Миша сбегал: два рубля пуд. А куда везут? Сбегал, узнал: в Москву.

– А поговори-ка с ними, может уступят по полтора, так мы их здесь разгрузим.

Сбегал, говорит: нет, за полтора не отдают.

Тогда купец зовет второго приказчика и дает ему то же поручение: Григорий, вон обоз, узнай, откуда едут. Григорий через некоторое время возвращается и докладывает: едут из Архангельска, везут рыбу в Москву по два рубля пуд, но здесь отдадут по рупь семьдесят, чтобы коней не бить. Так, — говорит купец Мише, — что ты спрашивал у меня, братец?

двухгигабайтный. Кроме того, дополнительно придется раскошелиться на SCSI-адаптер, в то время как интерфейс IDE вы все равно уже оплатили, когда приобретали компьютер или материнскую плату. Поэтому SCSI-вариант покупки я даже не рассматривал.

Следующий показатель — скорость вращения диска. В основном, продаваемые сейчас IDE-винчестеры делают 4500 или 5400 оборотов в минуту (rpm, rounds per minute). Однако в «Компьютерре» и «Hard'n'Soft» я нашел сообщения о новой серии быстроходных винчестеров Seagate Medalist Pro, у которых этот показатель равен 7200 rpm, что раньше встречалось только у дорогих SCSI-устройств. Каждый сектор такого диска проходит под магнитной головкой 120 раз в секунду (против 75 или 90 у обычных),

что снижает время бесполезного ожидания. Справившись в Интернете, я выяснил, что в Воронеже эти модели еще недоступны, а в Москве несколько фирм уже предлагают их, причем за 4,5-гигабайтный вариант просят 225–240 долларов. Это было уже интересно. Кроме того, все быстроходные «Медалисты» имели возможность быстрого прямого доступа в оперативную память (DMA — Direct Memory Access), при которой скорость обмена теоретически может достигать 33 Мбайт в секунду. В рекламе эта возможность обозначается аббревиатурой Ultra DMA или UDMA[4].

Наконец, о буфере. В электронной начинке винчестера имеется специальная микросхема памяти — буфер, используемый для ускорения обмена информацией с системой. Например, присылает процессор команду записать на диск содержимое таких-то ячеек памяти. Без буфера пришлось бы считывать информацию из памяти маленькими порциями, которые винчестер может записать за раз. Многократное обращение к памяти отнимало бы лишнее время. При наличии буфера информация быстро сбрасывается в него, а дальнейшее переписывание на винчестер — их интимное дело, не обременяющее ни процессор, ни ОЗУ. И обратно: если процессор дает команду что-то прочитать с диска, то читается содержимое не только указанного сектора, но и соседних и помещается в буфер. Если, что случается чаще всего, в следующий раз будет запрошен один из уже прочитанных секторов, то его содержимое считывается из буфера без лишнего тарахтения магнитными головками. Чем больше объем буфера, тем эффективнее описанные трюки. Так вот, у основной массы IDE-винчестеров объем буфера составляет 128 или 256 Кбайт, а у быстроходных Medalist Pro он увеличен до 512 килобайт.

Выбор

Таким образом, мне по всем статьям подходил винчестер Seagate Medalist Pro, модель ST34520A емкостью 4,5 Гбайт. Согласно Price Express, дешевле всего его можно было купить в Klondike или Overseas. Пока организовывалась поездка в Москву, в «Клондайке» они закончились, зато в «Оверсиз» подешевели. Таким образом, новый быстроходный «винт» обошелся мне в 215 долларов. Аналог большей емкости (6,5 Гбайт) в той же фирме стоил уже $280.

Винтики дюймовые

Что, кроме самого винчестера, нужно для его установки? Во-первых, свободный отсек в корпусе компьютера. У меня такой имелся, причем нужного размера: на 3 $^1/_2$ дюйма. Если бы свободен был только пятидюймовый отсек, пришлось бы покупать специальные монтажные салазки — еще один пример согласующего интерфейса. Во-вторых, свободный разъем на шлейфе IDE. Опять-таки, в моем компьютере уже имелось два шлейфа: один подсоединял к материнской плате старый винчестер, а второй — привод CD-ROM. На каждом из них, стало быть, оставалось по одному незадействованному разъему. Дальше, нужны были установочные винты с дюймовой резьбой (в документации на винчестер обращалось особое внимание, что метрические винты не годятся). Эта проблема решилась просто: в Митине за пятерку я купил набор компьютерного крепежа, в котором были и нужные винтики. Последнее необходимое для любой работы оборудование — голова и руки — тоже имелось в наличии.

Новый винт Карлсона

Обычно детали, освобождающиеся после апгрейда, я отношу на работу и там вставляю в один из кафедральных компьютеров. Но на этот раз жаба задавила: хотелось сохранить в системе старый винчестер наряду с новым. Жадность наказуема, и в результате я оказался в положении Карлсона, вздумавшего обзавестись вторым пропеллером: во-первых, надо еще придумать, куда его воткнуть; во-вторых, согласовать работу спарки и заново научиться устойчиво летать…

Прежде всего следовало распределить три устройства (старый и новый винчестеры и CD-ROM) по двум каналам и четырем разъемам IDE. Здесь самое время обсудить вопрос, как по одному шлейфу (каналу) передаются сигналы от двух подключенных к его разъемам устройств. Ответ простой: по очереди. Поэтому теоретически к одному шлейфу не следовало подключать устройства с сильно различающимся собственным быстродействием: «В одну телегу впрячь не можно коня и трепетную лань». Трепетной ланью в данном случае был быстроходный «Медалист», и я подключил его к шлейфу первого (Primary) канала IDE. Коней (старый винчестер «Самсунг» и 24-скоростной CD-ROM «Pioneer», имеющие сравнимые скорости обмена) я впряг в шлейф, подключенный ко второму (Secondary) каналу. При этом пришлось решить еще одну проблему: кого из них сделать ведущим (Master), а кого — ведомым (Slave). Ведущим я оставил все-таки «Самсунг». Главная причина была простой: документация к нему отсутствовала, но он уже успешно работал в роли Master'а, и потому я почел за благо ничего не менять. «Пионера» пришлось отдать в рабство (Slave по-английски означает «раб»), для чего я переставил одну перемычку на его задней части в соответствии с инструкциями, наклеенными на корпус CD-ROM.

Где-то через неделю поведение лазерного привода стало вызывать у меня подозрения: он издавал какие-то скребущие звуки, капризничал во время инсталляций, и вообще… Перебрав возможные причины, я пришел к выводу, что одной из наиболее вероятных является коммунальный конфликт «Пионера» с «Самсунгом». Для проверки пришлось привесить старый винчестер «рабом» к новому, поэкспериментировав с перемычками, а «Пионера» сделать ведущим и единственным устройством на втором канале[5]. Все заработало как надо. Особых изменений в быстродействии «Медалиста» я не заметил. Вот и верь после этого теории насчет быстрых и медленных дисководов в одной упряжке!

Включив компьютер в сеть и запустив Setup — программу конфигурирования устройств системной платы, которая чаще всего запускается нажатием клавиши Delete во время загрузки компьютера, — я задал режим автоматического опознавания (Auto) всех IDE-устройств и режимов их работы. После выхода из Setup и новой перезагрузки можно было торжествовать первую победу: оба винчестера (ну, и CD-ROM) были правильно опознаны. Теперь их надо было правильно разбить.

Логические диски и файловые системы

Винчестерное пространство обычно делят на части, каждую из которых операционная система показывает пользователю как отдельный диск — C, D, E и так да-

[4] Имейте в виду, что для использования механизма Ultra DMA необходимо, чтобы его поддерживала и материнская плата. Согласие, как известно, есть продукт при обоюдном непротивлении сторон. Так что читайте внимательно руководство к вашей «маме».

[5] В жизни так часто получается: лучших условий добивается не тот, кто лучше работает, а кто больше капризничает.

лее[6]. Причины, по которым так поступают, примерно те же, по которым собрания сочинений издают в виде нескольких небольших томов, а не одной инкунабулы: и найти нужную вещь легче, и читать удобнее[7]. У меня, например, старый винчестер был разбит на три логических диска: на первом, самом большом, помещалась операционная система, служебные и громоздкие программы, на втором — игрушки сына, на третьем — документы и разная мелочь.

Составить план нового разбиения двух моих физических дисков на логические оказалось непросто. Дело в том, что я хотел сохранить возможность работы под управлением старушки DOS 6.22. Утверждение Microsoft, что все DOS-программы под Windows 95 работают быстрее и надежнее, чем в родной DOS, способно вызвать лишь горькую усмешку. Спросите у моего сына — он назовет довольно длинный перечень игр-ветеранов, которые в среде Windows 95 либо не запускаются, либо запускаются, но затем зависают в самый напряженный момент. Моя библиографическая база данных также временами отказывается работать под Windows 95 даже в режиме эмуляции DOS. Ей требуется DOS «настоящая». Windows-версии этой базы данных не существует, отказаться от накопленных за несколько лет сокровищ я не могу. Может быть, дело здесь не столько в самой Windows, сколько в ее настройках, но я так и не смог найти правильной комбинации, хотя довольно много прочел о конфигурировании DOS-программ под Windows 95.

[6] Если есть необходимость уточнить, что речь идет о винчестере как физическом устройстве, к слову «диск» добавляют: «логический».

[7] Кроме того, DOS просто не способна работать с логическим диском, чей объем превышает 2 Гбайт.

Работа под DOS 6.x подразумевает использование файловой системы FAT16. FAT означает «таблица размещения файлов» (File Allocation Table), цифры «16» — то, что она 16-битная. На логическом диске, использующем FAT16, может быть не более 2^{16}=65536 единиц хранения, обладающих адресом (эти единицы называются кластерами). Чем больше диск, тем больше размер кластера: на гигабайтном диске он составляет 32 Кбайт. Поскольку в один кластер нельзя поместить более одного файла (иначе у разных файлов был бы один и тот же адрес), то получается, что винчестерное пространство используется FAT16 очень неэкономно. Например, 100 файлов по 1 Кбайт каждый на большом диске займут не 100 Кбайт, а 100x32 Кбайт = 3,2 Мбайт!

Windows 95, начиная с версии OSR2, позволяет использовать файловую систему FAT32, а Windows 98, насколько я понимаю, использует только ее. С точки зрения пользователя, основное отличие FAT32 от FAT16 заключается в том, что она уменьшает размер кластера в несколько раз, в зависимости от объёма диска. На больших дисках за счет этого можно сэкономить десятки и даже сотни мегабайт. Правда, DOS 6.x просто не видит диски с FAT32.

Таким образом, оптимальным представлялся вариант, когда часть логических дисков использует FAT16 (чтобы можно было работать из-под DOS 6.x), а другая часть — FAT32 (чтобы использование большого винчестера было эффективным). Как мне это удалось сделать, объясняется дальше.

План...

Окончательный план разбиения моих винчестеров на логические диски выглядел так:

C:	D:	E:	F:	G:	H:	I:	J:
НОВЫЙ ВИНЧЕСТЕР	СТАРЫЙ ВИНЧЕСТЕР	НОВЫЙ ВИНЧЕСТЕР	НОВЫЙ ВИНЧЕСТЕР	НОВЫЙ ВИНЧЕСТЕР	НОВЫЙ ВИНЧЕСТЕР	СТАРЫЙ ВИНЧЕСТЕР	
FAT16 500 Мбайт Системы (DOS и Windows 95) Системные программы (Boot Manager, Partition Magic) DOS-программы	FAT16 450 Мбайт Документы (DOS и Windows) Старая система Windows 95	FAT16 500 Мбайт DOS-игры	FAT32 500 Мбайт Служебные программы Windows 95 (утилиты, файловые оболочки и т.д.)	FAT32 2500 Мбайт Windows-приложения (редакторы, электронные таблицы, рисование, мультимедиа и т.д.)	FAT32 500 Мбайт Windows-игры	FAT16 400 Мбайт Архив программ	CD-ROM

Первый логический диск старого винчестера получил букву D, а не H, как можно было бы ожидать, потому что он, как и логический диск C, находится на так называемом первичном разделе (Primary Partition), которому операционная система отдает приоритет. В частности, саму операционную систему можно запустить только если ее основные файлы находятся именно на первичном разделе. Логические диски E, F, G и H занимают продолженный раздел (Extended Partition) нового винчестера, диск I — продолженный раздел старого.

Обращаю внимание читателя на то, что диски с файловой системой FAT16 предшествуют дискам с FAT32. Дело в том, что, насколько мне известно, логическая структура винчестера напоминает последовательную елочную гирлянду: информация о наличии и параметрах каждого следующего логического диска записывается на предыдущем диске. Если бы я вздумал поменять последовательность, скажем, дисков E и F, то DOS, не получив доступа к E из-за непонятной ей файловой системы, скорее всего, не смогла бы тогда узнать и о существовании диска F.

(Что? Да-да, вы правильно сообразили. Поскольку DOS не видит дисков F–H, то для нее диск I превращается в F, а CD-ROM — в G).

...И его реализация

Первое разбиение винчестера на разделы и логические диски начинается с того, что вы вставляете в дисковод системную дискету. Кроме основных загружаемых файлов операционной системы, на ней обязательно должны присутствовать три программы: fdisk.exe, format.com и sys.com (это относится и к DOS, и к Windows 95). Первая как раз и занимается разбиением, вторая размечает созданные первой логические диски (эту операцию можно сравнить с развешиванием табличек с названиями улиц и номерами домов в новом микрорайоне), третья переносит основные файлы операционной системы на винчестер и записывает в строго определенное место, чтобы компьютер мог их найти при загрузке.

Итак, я вставил в дисковод системную дискету DOS и включил компьютер. После того, как операционная система загрузилась, на дисплее появилось приглашение A:\>. Я набрал команду fdisk и приступил к разбиению. Выбрав новый винчестер (поскольку он подключен к первому каналу IDE, fdisk называет его «физическим диском 1»), я создал на нем первичный раздел (Primary Partition), затем продолженный (Extended Partition); в продолженном, согласно плану, — три логических диска. Тут пришлось временно отступить от плана: поскольку DOS-версия fdisk не способна создать логический диск размером больше 2 Гбайт, я сделал диск E размером 1 Гбайт, а F — 2 Гбайта, имея в виду изменить эти размеры впоследствии. Затем я перешел к старому винчестеру (физический диск 2) и удалил с него средний (из трех) логический диск, поскольку, в соответствии с планом, он был третьим лишним. В результате на

Системную дискету необходимо иметь вне зависимости от того, собираетесь вы разбивать винчестер или нет! Это первое спасательное средство при крушениях и отказах вашего компьютера. Чтобы изготовить ее, в Windows 95 надо открыть Панель управления, выбрать «Установка и удаление программ|Системный диск» и следовать инструкциям. В DOS придется поработать немного больше: вставить дискету в привод и набрать команду «sys a:». Можно воспользоваться и командой «format a: /s» — тогда дискета будет предварительно отформатирована. Если эти команды у вас не срабатывают, попробуйте выполнить их, находясь в каталоге DOS. После того, как появится сообщение, что, мол, система перенесена (system transferred), скопируйте на дискету fdisk.exe, format.com и sys.com из каталога DOS. Есть много средств, которые автоматизируют изготовление системной дискеты (например, Rescue Disk из Утилит Нортона), но в любом случае надо лично убедиться в присутствии на ней указанных трех программ.

винчестере образовалось пустое место, недоступное (тоже пока) для использования. Не забыв присвоить первому логическому диску нового винчестера статус активного (без этого с него не смогла бы загружаться никакая операционная система), я покинул fdisk.

Следующим шагом было форматирование вновь созданных логических дисков. Для этого я последовательно запускал команды «format c:», «format e:», «format f:», «format g:» и «format h:». Здесь важно было не потерять бдительности и не скомандовать «format d:» или «format i:», поскольку эти два логических диска находились на старом винчестере, были уже отформатированы и содержали информацию, которую новое форматирование уничтожило бы безвозвратно.

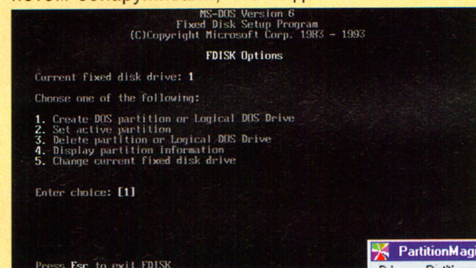
Венцом всего предприятия был перенос операционной системы DOS на диск C: командой «sys c:»[8]. После этого компьютер был уже способен работать без системной дискеты.

Далее я опускаю довольно нудное описание операций по копированию на диск C: служебных DOS-программ (в первую очередь, конечно, верного Нортон Коммандера), драйверов CD-ROM, редактирования конфигурационных файлов config.sys и autoexec.bat, установки Windows 95 и замечательной программы Advanced Boot Manager, которая позволяет запускать с одного диска разные операционные системы. О последней рассказывал д-р Хелп в июньском выпуске «Домашнего компьютера». Там же он неосторожно обмолвился, что «если на компьютер поставить [файловую систему] FAT32, то и переключение в Boot Manager не поможет». Позвольте уточнить высказывание уважаемого доктора.

Настоящий волшебник

Если бы мне пришлось составлять рейтинг «100 лучших системных утилит», то первые три места в нем заняли бы уже упоминавшийся Advanced Boot Manager, универсальный видеодрайвер SciTech Display Doctor и Partition Magic фирмы PowerQuest (великие и могучие Утилиты Нортона идут вне конкурса). Каждая из них умеет делать что-то очень важное и полезное, чего не может ни одна другая программа. Partition Magic («Маг Расчленения», как сообщил автоматический переводчик) позволяет обращаться с разделами и логическими дисками так же легко и изящно, как Нортон Коммандер — с файлами.

С помощью Partition Magic версии 2 я проделывал такие штуки. Добыли, скажем, на кафедру новый компьютер. Каждый преподаватель имеет право на свою долю винчестерного пространства на нем. Хорошо, выделяю всем подавшим заявки по логическому диску одинакового размера. Однако по прошествии некоторого времени оказывается, что поровну — не по справедливости. Один интенсивно использует свой диск и забивает его до отказа (поначалу приходилось следить, чтоб не играми; потом жизнь пошла такая, что стало не до игрушек), а у других в тех же 100 мегабайтах годами пылятся один-два файла. Без Мага Расчленения выход из ситуации один: заново переформатировать все пользовательские диски, предварительно «слив» куда-нибудь информацию с них, а затем вернув ее обратно. Маг позволяет изменять размеры логических дисков и разделов винчестера без потери информации, на лету. Настоящий волшебник! Так что некоторые мои коллеги потом обнаруживали, что выделенные им первоначально 100 Мбайт за время неиспользования усохли раза так в два.



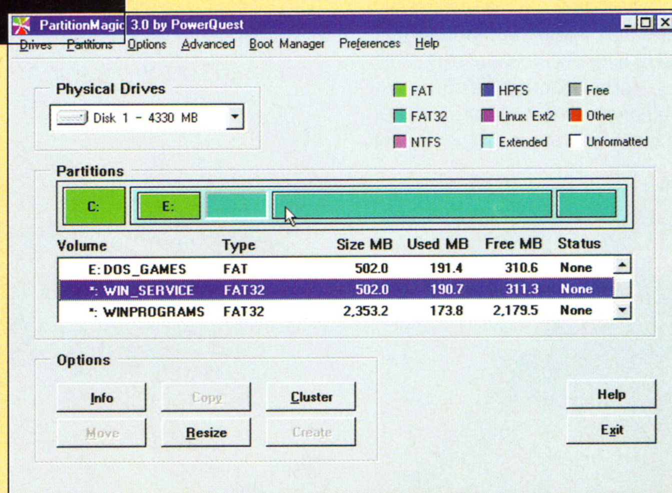
Partition Magic версии 3 знает о существовании FAT32 и знает заклинания, превращающие на указанном диске FAT16 в FAT32 и наоборот. Кроме того, эта версия, в отличие от второй, работает не с дискеты, а с винчестера, то есть значительно быстрее. Трансформацию файловой системы из 16- в 32-разрядную на дисках F:, G: и H:, общим объемом в 3,5 Гбайт, она произвела буквально за секунды, попутно приведя их размеры в соответствие с изначальным замыслом. Чуть дольше продлилась ликвидация дыры, образовавшейся на месте удаленного на старом винчестере логического диска.

В принципе, превращение FAT16 ➡ FAT32 можно было устроить и с помощью программы fdisk, только теперь уже из комплекта Windows 95 OSR2. Но для этого пришлось бы удалять логические диски и на их месте создавать новые, что неэстетично. Но, пожалуй, самое главное для не слишком опытного юзера то, что Маг Расчленения предоставляет графический интерфейс, о необходимости которого столько говорила Microsoft, в отличие от спартанского DOS-экрана собственной майкрософтовской утилиты fdisk. Вы видите, что делаете; вы имеете возможность не набирать команды на клавиатуре, а ткнуть мышкой, ну или там подтащить ею же что куда надо; наконец, к вашим услугам подробный Help.

ВАЖНО! Fdisk — средство мощное и очень опасное при неаккуратном обращении. Если вы применяете его к диску, содержащему информацию, то вся она будет утрачена. Поэтому ВНИМАТЕЛЬНО ЧИТАЙТЕ ВСЕ СООБЩЕНИЯ, ПРЕДЛОЖЕНИЯ И ПОЯСНЕНИЯ, КОТОРЫЕ ВЫДАЕТ НА ЭКРАН ПРОГРАММА, И НЕ ЖМИТЕ НА КЛАВИШИ, ПОКА НЕ ПОНЯЛИ СИТУАЦИЮ И НЕ ПРОДУМАЛИ СВОИХ ДЕЙСТВИЙ. У некоторых людей руки действуют быстрее мысли; таким я советую — во избежание! — усаживаться на них во время работы с программой. Кроме того, полезно почитать что-нибудь (хотя бы Help операционной системы) о том, как обращаться с fdisk, ДО начала столь ответственной операции, как разбивка винчестера.
И последний совет. Перед запуском fdisk отключите защиту от загрузочных вирусов (Boot Virus Warning) в Setup. Абсолютной необходимости в этом нет, но эта защита, принимая fdisk за вирус, начинает отчаянно пищать и бибикать так, что с перепугу можно натворить бед. Что со мной однажды и случилось. Учитесь на чужих ошибках.

таты тестирования пяти SCSI-винчестеров. Из них только сигейтовская же «Чита», ценой под тысячу доларов, обошла мой «Медалист» (5900 Кбайт/с по замерам той же SysInfo из NU 8.0 for DOS), остальные заметно отстали (от 3400 до 4500 Кбайт/с). Под Windows разница между старым и новым винчестером, по моим ощущениям, еще заметнее (по-видимому, за счет более эффективного общения системы с диском в 32-разрядном режиме).

Как и все винчестеры Seagate, с которыми мне приходилось иметь дело раньше, «Медалист» работает практически бесшумно, издавая лишь слабое жужжание. Кста-



Итого

Уф, кажется, всё! Завоевание винчестерного пространства закончилось, жить в нем стало в шесть раз просторнее. Качество жизни тоже выросло: SysInfo из Утилит Нортона №8 при работе под DOS показывает скорость обмена с «Медалистом» 5300 Кбайт в секунду (против 2400 у ветерана «Самсунг»). У меня на столе сейчас лежат найденные в Интернете результи, в той компьютерровской информации, с которой началась история покупки, говорилось, что в новой серии жестких дисков Seagate применил свои фирменные жидкостно-динамические подшипники, обеспечивающие гладкий ход на высоких оборотах, ударопрочность и долговечность механической части. Гладкий ход свидетельствую, ударопрочность, кхм, не тестировал, а долговечность… Посмотрим. ДК

[8] Термин «перенос операционной системы DOS» означает копирование лишь трех или четырех основных файлов. Всего же дистрибутив, например, MS DOS 6.22 содержит 172 файла.

Ваш маленький Голливуд

Александр Беркенгейм

1. Вступление

В тридцатых годах молодому инженеру Эдварду Ленду досталась в наследство фирма, выпускающая поляризационные фильтры для автомобилей. Молодой инженер превратил своё дело в Великую американскую мечту, создав сперва черно-белый, а потом и цветной аппарат для получения моментальных снимков. Технология и аппаратура, защищенные тысячами патентов, предполагают применение аппарата «Полароид» и комплекта «Полароид». В комплект «Полароид» входят кассета на 12 фотографий и мощная плоская батарейка, заряжаемые в фотоаппарат, который дальше все делает сам, только кнопку надо нажимать. Кончились фотографии, кончилась батарейка — заряжай снова. Аналогично работает видеопринтер от JVC, причём необходим комплект из 50 листов глянцевой бумаги 10x14,4 и картридж сублимационной печати стоимостью $30.

Думается, JVC потребовалось немалое мужество, чтобы «бросить перчатку» мировому лидеру моментальной фотографии. Идеология получения фотографии от принтера JVC, использующего напряжение 220 вольт переменного тока (вместо батарейки), очень похожа, если не идентична, на полароидную. Единственное, но принципиальное отличие состоит в том, что источником может быть не только оптическое изображение, сформированное объективом, а все, что угодно: экран телевизора, видеомагнитофон, видеокамера, цифровая фотокамера, ну и, конечно, домашний компьютер — начальная и конечная цель всех наших исследований. Аппаратуры, правда, потребуется немного побольше, но, скорее всего, телевизор, компьютер и видеомагнитофон у читателя уже есть, а цифровой фотоаппарат или видеокамеру рано или поздно придется покупать. На самом деле нужна только фото-видеокамера JVC и компьютер, которые вместе с видеопринтером тестировались в качестве системы моментальной фотографии (и исключительно интересного времяпрепровождения).

Допускаю, что при работе с фотопринтером чего-нибудь нельзя, но я этого «нельзя» не обнаружил

2. Объекты

Цифровой видеопринтер GV-PT2

Слово «цифровой» надо бы написать в кубе, так как это подчеркивает то, что, во-первых, исходный видеосигнал от аналоговых источников оцифровывается, во-вторых, хранится в его собственной памяти в цифровой форме, и в-третьих, обеспечивается цифровой двунаправленный протокол обмена данными и управляющими сигналами с видеоаппаратурой и компьютером.

Пожалуй, требует разъяснения и слово «видеопринтер», которое надо брать в пятой степени, так как, помимо простого фотопринтера (1) для распечатки файлов цифрового формата из компьютера на глянцевую «фотобумагу», он может «захватывать» (capture) серию последовательных видеокадров (2), создавать видеоэффекты (3), автоматически печатать этикетки для домашних видеокассет (4), а также управлять с помощью ИК-пульта (5) магнитофоном, видеомонитором и телевизором.

На самом же деле печать изображений — это как бы побочное его занятие, тогда как основное — служить универсальным терминалом домашнего компьютера и остальной видеотехники. Для порядка, технические характеристики: потребление в режиме печати 63 Вт (в режиме ожидания — 3 Вт); стандарт PAL, габариты 215x213x91 мм, разрешение 640x480 пикселов, масса 2,3 кг; все мыслимые видеоразъемы и гнездо Centronics.

Цифровая видеокамера GR-DVX PRO

Эта видеокамера была описана в июньском номере журнала, поэтому ограничимся только теми свойствами, которые имеют непосредственное отношение к моментальной фотографии. В фоторежиме с разрешением 768x552 пиксела при 24 битах цвета (True Color) она позволяет «нащелкать» неограниченное количество кадров на цифровую видеокассету, куда при видеосъемке умещается часовая программа со стереозвуком. Чтобы профессиональные (а автор подозревает, что приставка PRO именно это и означает) фотографы не «тушевались» при нажатии кнопки «спуск», камера симулирует звук

шторного затвора и его вид в «зеркальном» видоискателе, хотя на самом деле нет ни затвора, ни зеркального видоискателя (виртуальная зеркальная камера). Почти такой же «фокус» с трансфокатором: оптический «наезд» 1:10, а дальше цифровой зум 1:100, но в видоискателе или на цветном ЖК-дисплее переход «наезда» из оптической формы в цифровую не заметен.

При попытке составить общее впечатление от одной только фотографической части камеры можно прийти в ажиотаж — все, что достигла фотография за 150 лет, присутствует здесь! Начиная от автоматических установки экспозиции, поддерживающей встроенную лампу-вспышку, и наводки на фокус (Ladies Camera) и кончая возможностью их отключения, ручной установки ирисовой диафрагмы, выдержки, фокусировки, задания цветовой температуры и цифровой «гирростабилизации» при съемке с рук. Плюс возможность снимать «очередями» через 0,7 секунды, чтобы потом (то есть немедленно) выбрать наиболее выразительный кадр из серии. О таких мелочах, как диоптированный наглазник, автоматическая защитная шторка на объектив, автоспуск или впечатывание даты съемки, даже стыдно говорить, но они тоже присутствуют.

Поскольку видеолента не делится на цветную и черно-белую, эту функцию берет на себя специальный переключатель, которым можно выбрать еще и съемку «сепия» под старину. Подключив камеру к видеомонитору, можно сразу же организовать просмотр диапозитивов (слайд-шоу, как теперь говорят) безо всякой там Powerpoint, если учесть (а это обязательно нужно делать, чтобы не сорвалось с языка лишнее словцо), что синхронная стереозапись звукового сопровождения идет и во время фотосъемки.

О коллекции всех мыслимых принадлежностей: темляках, футлярчиках, ПДУ, зарядных устройствах и резервных источниках питания тоже можно было бы рассказать, но делать этого не станем, так как не хватает места для основного. Главный элемент коллекции — это Docking Station (стыковочное устройство) GV-DS2 — микротерминал камеры. Под занавес ошеломляющая информация о

Не ставить же, ради тестирования, на монитор компьютера еще и телевизор!

размерах и массе: камера 49x131x99 мм, 590 г; стыковочное устройство 101,5x46,5x141 мм, 280 г. Думаю, можно не уточнять, где высота, а где ширина — все можно носить в карманах или дамской сумочке.

3. Интерфейсы

В старших классах средней школы проходят математические абстракции теории множеств, которые называются простыми словами: «сочетания, размещения и перестановки». Эти слова (их значений автор никогда твердо не знал) приходят на ум, когда начинаешь считать возможные варианты соединения камеры, компьютера, видеопринтера, магнитофона и телевизора, причем для каждого варианта есть видеошнур или шлейф. Тестируемые объекты прямо противоположны логической задаче о волке, козе и капусте. Можно выбрать два любых и состыковать, а можно все вместе, а можно разными способами, а можно из камеры подать изображение на видеопринтер и потом в компьютер, а можно наоборот — из камеры в компьютер и оттуда на принтер. Можно из камеры — на ТВ-приемник, а оттуда на принтер, а можно из эфира на принтер, в компьютер и магнитофон и еще снять с экрана кинескопа камерой. Возможностей столько, что не хватает воображения все их представить!

Дирижировать этим хором устройств можно из компьютера, от принтера и от камеры: из компьютера мышью (JVC, кстати, делает ИК-мышь — чем не пульт), а в остальных случаях ИК-пультами дистанционного управления, совместимыми со стандартными ТВ ПДУ, причем хочешь обычным аналоговым видео, хочешь цифровым, хочешь через COM-порт, а хочешь — через LPT1. Допускаю, что, наверное, при работе с фотопринтером чего-нибудь нельзя, но я этого «нельзя» не обнаружил. Добавим сюда функции видеомонтажа, спецэффектов и обработки изображений в компьютере — и тут уже чувствуешь, что есть отчего впасть в исступление!

Главное, что все шнуры, адаптеры и переходники не нужно искать — они входят в комплект камеры. Но напрасно искать разъемы для их подключения на самой камере — их нет. Под миниатюрной крышечкой спрятаны четыре обычных «бытовых» разъемчика: питание, наушники, AV-выход и вход дополнительного микрофона (два основных микрофона и контрольный динамик вставлены в корпус камеры). Связь с внешним миром происходит при установке камеры в стыковочное устройство, служащее переходником от камеры к остальной аппаратуре. Управлять камерой можно с помощью ее же кнопок и переключателей, или кнопками стыковочного устройства, или от ПДУ, но им не всегда можно пользоваться при ярком освещении. В общем, если бы автор задумал писать многотомный роман «Интерфейсы», то его героями были бы тестируемые объекты от JVC .

4. РП и ПО

Всегда старался не описывать руководства пользователя и другие инструкции по причине скверного качества большинства из них: то, что и так ясно, в них разжевано до тошноты, а то, что не понятно, становится еще туманнее после чтения. Наконец, повезло: к такой сложной аппаратуре JVC такие простые, понятные руководства — три брошюрки на русском языке с картинками, каждая примерно по 70 страниц. На любой вопрос можно найти ответ в течение секунд, не листая все страницы подряд, что многократно проверено сначала при тестировании, а потом при написании этой статьи. И если у читателей вдруг сложится впечатление, что автор такой умный, так это тоже благодаря превосходным руководствам. (Если сложится другое впечатление, то руководства тут ни при чем.) В них также содержится масса полезных сведений по технике фото- и видеосъемки, озвучиванию,

монтажу, спецэффектам и прочая, и прочая, и прочая — ну прямо учебник по операторскому мастерству. Почитаешь всё это и подумаешь вольно-невольно: «Надо бы дать JVC монопольное и эксклюзивное право на написание руководств ко всей технике в глобальном масштабе...»

Программное обеспечение к принтеру и камере (оба могут подключаться к компьютеру) на фоне остального великолепия выглядит бледнее. Пользовательский интерфейс, опции, инсталляция — все на среднем уровне и ничто не поражает воображения, не возбуждает, не завораживает. Но, может быть, это и хорошо? Привыкший к iPhotoplus пользователь ничего не должен разучивать для того, чтобы начать принимать изображения в компьютер, преобразовывать их по своему вкусу и посылать на принтер или сохранять в файле. При передаче изображений от камеры через COM-порт сначала быстро передается tumbnail (этикетка) 60x80 пикселов, и нужно решать, выводить ли полноценное изображение, так как его передача длится секунд 20. Программе можно поручить автоматический вывод в файлы этикеток и изображений либо все подряд, либо каждый пятый, десятый и так далее кадр для составления фотоальбома. Подобный подход освободит вас от того, чтобы долго томиться перед монитором. Так она, бедная, и будет работать, пока не кончится свободное место на диске или лента в видеокассете.

Программа, а скорее, драйвер принтера, еще скромнее и отличается от стандартного принтера только присутствием в окне «принтер» двух движков: регулировки контраста и яркости для последнего напутствия фотографии перед печатью. Вторая его часть, оформленная утилитой Capture (захват изображения из памяти принтера в компьютер через двунаправленный LPT-порт) работает только при отключении принтера от компьютера (я не шучу, индикатор «online» не горит) и требует управления с ПДУ принтера, чье меню не видать, если рядом не стоит телевизор. Поиграв вслепую пультом, автор пару раз передал изображение из камеры через память принтера в компьютер, сравнил его с переданным напрямую из камеры и, не найдя различий, решил больше этим не заниматься. Да и нужды не было. Не ставить же, ради тестирования, на монитор компьютера еще и телевизор.

5. Технологии

Давайте вспомним начало статьи. Речь там шла о том, как получить моментальную фотографию. С камерой и видеопринтером JVC возможны такие варианты:

1. Если вы находитесь на природе в компании малознакомых людей и у вас нет источника питания или преобразователя, дающего 220 В, 65 Вт (это может быть бензиновый движок или аккумуляторное устройство), то показываете снимки на ЖК-дисплее камеры и обещаете напечатать фотографии сегодня вечером дома.

2. В остальных случаях через секунду после съемки вы вставляете камеру в стыковочное устройство, уже соединенное с принтером, выбираете нужный кадр и нажимаете на принтере кнопку Print — через минуту после съемки фотография 9x12 готова (принтер дает несколько больший формат, но часть его уходит на паспарту, как, впрочем, и у «Полароида»).

3. Видеовариант, при котором не нужен принтер и комплект для печати. Дома вы переписываете всю программу на стандартный видеомагнитофон или защищаете от стирания отснятую кассету и смотрите «до посинения» отснятые кадры на экране телевизора, зная, что всегда можно напечатать любой кадр из видеоряда на стандартную фотокарточку. Как говорится, нереализованные желания всегда самые сладкие.

4. Однако самый предпочтительный и неспешный вариант связан с применением домашнего компьютера. Вы целый день снимали видео и фото, а вечером, подключив камеру к компьютеру и удобно расположившись, изучаете свою добычу. Часть видеокадров и исходных фотокадров требуют редактирования по размеру и формату, часть — по экспозиции, другие — по резкости или контрасту. С учетом стоимости одной фотографии, нечего выводить на видеопринтер все подряд. Может быть, часть фотографий напечатать на простом и более экономном струйном принтере (если, конечно, он есть). Другие не стоит печатать вообще, а только сохранить в файле на жестком диске до лучших времен. Наконец, для тех «малознакомых» людей, которым вы утром обещали напечатать фотографии, снимки нужно снабдить надписями типа: «На добрую память от Пети», а также, может быть, украсить виньетками или поместить в овальную рамку, что неплохо делает программа Paint Shop Pro, например.

Безусловно, возможны и другие технологии — тут JVC дает полный простор для творческих экспериментов, было бы желание. Главное было показать, как получать моментальные фотографии от JVC, не связываясь со службами «ненавязчивого» российского сервиса и монополией Polaroid.

5. А как же качество?

На этот вопрос можно отвечать по-разному, в зависимости от выбранных критериев. Самое важное — с чем сравнивать.

В философском смысле цифровая фотография по разрешению и качеству цветопередачи еще отстает от стандартного фотопроцесса, если не говорить о запредельных по ценам камерам, принтерам и мэйнфреймам, которые, например, работают в Голливуде. Поэтому пока еще ни одна серьезная фирма не выпускает «бытовых» фотопринтеров формата больше, чем 9x12, и JVC здесь не исключение.

Попробуй увеличить формат, и станут видны пикселы и недостаточный диапазон цветопередачи цифровых фотокамер умеренной стоимости. Камера JVC, правда, в данном случае является приятным исключением: распечатанные с неё фотографии на всю страницу A4 на цветном принтере другого производителя (Lexmark ColorJet 1000) просто завораживают хорошей тонопередачей и незаметностью дискретной структуры изображения.

В практическом же смысле ответ однозначен — качество тестируемого комплекта великолепное. По сравнению с «Полароидом» преимущества весьма существенные: размер фото почти в два раза больше, не нужно бояться повреждения герметичного слоя, после чего поляроидная фотография начинает «испаряться». Главные преимущества: а) получение бракованной фотокарточки исключено, так как перед печатью можно посмотреть и исправить практически любые дефекты изображения (в моментальной фотографии от «Полароид» после нажатия кнопки ничего корректировать нельзя); б) возможность печати неограниченного числа карточек с каждого кадра. Цена расходных материалов также ниже, чем у «Полароида», правда, стоимость оборудования выше, поэтому нужно много и часто снимать, чтобы ощутить выгоду от стоимости расходных материалов.

Что это значит? А то, что помимо домашнего пользователя эта технология подходит и труженикам малого бизнеса, дежурящим с фотоаппаратом в людных местах. ДК

Добавим сюда функции видеомонтажа, спецэффектов и обработки изображений в компьютере — и тут уже чувствуешь, что есть отчего впасть в исступление!

Разведение монстров в домашних условиях, или Десять дней, которые потрясли мою квартиру

Мог ли я представить себе даже в сумасшедших мечтах, что в моем средненьком Pentium 200 MMX с более чем скромными 32 Мбайтами оперативной памяти когда-либо появится самый мощный игровой 3D-ускоритель Diamond Monster 3D II? Был ли я способен, хотя бы во сне, загрузив доморощенный компьютер, играть в Unreal с 27 FPS[1]? Скажу сразу — не мог, не был. Теперь ясно, почему я выбрал для тестирования именно Monster 3D II. А вот для чего он нужен вам — это мы постараемся выяснить в статье.

Дмитрий Захаров

Основание нового мира

Сначала о десяти днях. Пытливый читатель, конечно, возмутится, увидев такой заголовок, и подумает при этом: «Очередной непрошеный Джон Рид[2] написал какую-нибудь чушь». Ну что поделаешь, если этот оборот так полюбился журналистам? К тому же именно десять дней было отведено мне на тестирование «второго монстра». И в эти счастливые дни геймерский уголок превратился в центр трехмерного мира, ставшего с ускорителем Diamond Monster 3D II абсолютно реальным. Квартиру сотрясали взрывы, вспышки которых отражались на стенах комнат. И осколки, казалось, вылетали прямо из монитора, пугая родственников и друзей, ставших случайными свидетелями битвы. А главное — никакого торможения. Все десять дней я самозабвенно играл...

Теперь о монстроводстве. Эта наука пригодится всем владельцам домашних ПК. Я думаю, среди них большинство использует компьютер в качестве интерактивного развлечения. Иначе говоря, поигрываете, господа, поигрываете. И вряд ли сейчас кто-нибудь может отказаться от различных мультимедийных приложений. Но под средствами мультимедиа зачастую подразумевают только звуковую карту и привод CD-ROM, забывая, что одно из «многих медиа» — графический ускоритель.

В начале 90-х годов компьютерная терминология обогатилась словами, содержащими уже привычную сегодня аббревиатуру 3D (Three Dimensional — англ. трехмерный). Ее включали тогда в самые модные игры, шли они, правда, только на видеоприставках и были далеки от реальности. С тех пор умы создателей игр будора-

жит трехмерная графика. Эта область программирования развивается в последнее время очень быстро. Появившиеся недавно 3D-ускорители совершили настоящий переворот в виртуальном пространстве: «возможный мир» стал более реальным. Теперь вода в нем прозрачна, объекты имеют резкие очертания, отбрасывают тени и тают в туманной дымке. А Diamond Monster 3D II — самое прочное основание такого мира.

Зачем нам нужен 3D-ускоритель?

Большинство существующих 3D-ускорителей ориентированы на игровое применение. Не является исключением и предмет этой статьи. Конечно, «железки», подобные Monster 3D II, могут использоваться и в 3D-студиях — программах по созданию трехмерных изображений. Но в 999 случаях из 1000 не используются. Даже не спрашивайте почему.

Итак, что же делает с картинкой на мониторе 3D-ускоритель, если даже художники виртуального пространства с головой бросаются в пучину игр? Легче всего об этом рассказать, сравнивая то, что мы видим в обычной жизни с изображением, которое создается видеокартой. Мы смотрим на объекты с разных точек в пространстве, и источник света не всегда неподвижен. Свет может быть ярким, тусклым, направленным, как у автомобильной фары, или рассеянным, как у солнца в пасмурный день; когда на пути света, отраженного объектом, возникает плотный туман, очертания становятся размытыми; если свет преграждает черный дым, изображение «разрывается» на куски, одни из которых кажутся плохо освещенными, другие же попросту перестают быть видны; в чистом озере даже на значительной глубине можно разглядеть дно; вдалеке многие предметы сливаются, образуя фон, — все это невозможно воспроизвести средствами обычного видеоадаптера. И здесь приходят на помощь специализированные карты. Воссоздание жизни на плоском (двухмерном) мониторе компьютера было бы невозможно без применения новейших технологий, которые легли в основу 3D-ускорителей. Эти устройства создают изображение, которое подчиняется сложнейшим оптическим законам. С помощью специальных эффектов они буквально переносят реальность в домашний компьютер. Так что не надо удивляться, если вы, окончив играть, выглянули в окно и увидели то, что пару минут назад было на мониторе...

Задействовав Monster 3D II, я узнал, что значит гнать в грозовую бурю в Monster Truck Madness II, когда лобовое стекло заливает дождь. А брат с удивлением обнаружил, что теперь установка погодных условий в футбольном симуляторе FIFA '98 — Road To World Cup стала не простой условностью. Когда шел снег, поле становилось грязным, над ним повисал туман, так что от своих ворот едва можно было видеть центр поля. Я не говорю уже о трехмерных «стрелялках» Quake 2 и Unreal, которые с «монстром» просто преображаются.

Реализованные в Monster 3D II технологии сочетаются с очень высокой скоростью обработки изображения. К тому же, карта разгружает основной процессор, высвобождая его ресурсы для выполнения остальных задач.

Diamond Monster 3D IIx200 — самый мощный на сегодняшний день игровой 3D-ускоритель. А это значит, что вы сможете наслаждаться реалистичностью игр и в будущем.

Вот оно, железо, способное изменить вашу жизнь!

Рядовому пользователю важно, как может применяться его новоприобретенная «железка». С Monster 3D II распространенная среди других ускорителей проблема совместимости с играми отпадает. Карта поддерживает следующие 3D API (Сноска: 3D API — Three Dimensional Applications Programmer Interface — дословно с англ. — «программный интерфейс трехмерной графики», иными словами, особая спецификация, обеспечивающая использование аппаратного ускорения трехмерной графики): Glide, специально разработанный фирмой 3Dfx Interactive для своих Voodoo-чипсетов, микрософтовский (чур меня, чур!) Direct 3D и OpenGL. Этого достаточно, чтобы более 400 игр «знали», как использовать богатые аппаратные возможности карты.

Общая информация

При покупке 3D-ускорителя придется решить только один вопрос: модель x100 (8 M EDO DRAM) или x200 (12 M EDO DRAM). Появление в конце этого года новых 3D-ускорителей для AGP, а еще через полгода игр с использованием большого объема текстур, делает выбор Monster 3D II x200 более чем очевидным. Об остальном голова болеть не будет: требования к монстроводческому хозяйству вполне скромные. Достаточно иметь свободный PCI-разъем, Pentium-совместимый процессор, Windows 95/98 и — смешно сказать — 8 Мбайт оперативной памяти. Впрочем, еще понадобится две руки, голова и отвертка.

Об установке

Итак, вы раскрыли (наконец-то!) коробку с Monster 3D II и обнаружили там саму карту в специальном пакетике, проходной кабель (им нужно соединить ваш новый 3D-апгрейд с видеокартой), руководство и CD-ROM. Теперь не спешите разбирать компьютер, а загляните лучше на Super CD. А вот то, что в Diamond гордо называют «гидом по установке», судя по объему, вряд ли сможет что-нибудь помочь. Хотя уже само наличие «бумажки» говорит о переменах в торговой политике Diamond. Свой Stealth II я получил, например, вообще без руководства. Точнее, руководство было только в цифровой форме. Вот когда вспоминается тяжеловесный том, прилагаемый к видеокартам фирмы Matrox. Итак, книжечка нужна в основном для того, чтобы сообщать, что, мол, всего в буклете не уместишь — смотри диск. Да, поскромничали...

Зато на Super CD все сделано добротно. Интерактивный мастер установки русифицирован. В руководство, не переведенное, правда, на русский язык, включены фотографии, что делает установку ускорителя очень простой. Прежде чем читать руководство к Monster 3D II, установите с этого же диска Adobe Acrobat Reader. Помимо драйверов создатели уместили на Super CD весь сайт Diamond вплоть до файлов, которые на одной из страничек рекомендуется скачать. Да, еще там есть игра Scorched Planet. Название оправдывает себя — программа действительно получилась какой-то «скорченной».

Освоить любую мощную «железку» не так-то просто. Эта статья поможет каждому пользователю сделать любительское монстроводство профессиональным монстроведением.

Рекомендации по настройке

К сожалению, утилиты, которые поставляются в комплекте с этим ускорителем, нуждаются в комментариях. Несмотря на то, что в вариантах установки был выбран русский язык, вкладка Diamond Monster 3D II осталась на английском.

Основная панель управления не представляет сложностей. В окне прокрутки можно выбрать 3D API, для которого вы меняете установки. Опция Both сделает их общими для Glide и Direct 3D. Ползунки, изменяющие разрешение и частоту обновления экрана, и так всем хорошо известны. Наиболее удобной считается частота вертикальной развертки изображения, при которой монитор работает в так называемом «свободном от мерцания режиме» — не менее 75 Гц. Я рекомендую устанавливать это значение в пределах от 75 до 85 Гц — оптимальный выбор для монитора домашнего компьютера. Если, конечно, вы не ограничены 15 дюймами, смело ставьте 120 Гц — хуже не будет. Как показали тесты, уровень производительности мало зависит от разрешения. Конечно, переход с 512x384 на 800x600 даст прирост в 3-7 FPS, но в качестве изображения вы потеряете много больше, чем приобретете в скорости. И если ваше рабочее разрешение 800x600, оставляйте его и в играх. Monster 3D II позволяет это делать. За время тестирования я понял, что удобно «связать» ползунки, отвечающие за коррекцию цветовой гаммы. Для слишком темных игр можно устанавливать значения от 1,7 до 2,5. Этого достаточно, чтобы даже плохо освещенные участки трехмерного пространства были видны его исследователю. Уровень освещенности выше трех вряд ли когда-нибудь пригодится. С ним предметы теряют контрастность и яркость красок.

В главном окне управления Monster 3D II полезной может оказаться кнопка возврата установок по умолчанию — Default. Если вы что-то изменили и уже не помните что, а любимая игра отказывается работать, устраните результаты самодеятельности, нажав эту кнопку. Вдруг поможет?

Наиболее важные настройки, влияющие на скорость работы ускорителя, скрываются за кнопкой Advanced. Некоторые установки помогут улучшить производительность карты за счет потерь в качестве изображения или, если игра идет достаточно быстро, сделать объекты наиболее реальными.

Главный «поставщик» скорости — опция Don't Sync Buffer Swaps to Monitor Refresh Rate. Если она включена, 3D-ускоритель не ждет, пока на мониторе появится все изображение, прорисовывая следующий кадр, когда предыдущий еще не успел исчезнуть с экрана. В результате этого одно изображение накладывается на другое и горизонтальные линии получаются ва-

---

[1] FPS (frames per second) — *англ.* кадры в секунду — величина, измеряющая производительность видеоподсистемы компьютера. Значения в 24-30 FPS аналогичны «живому» изображению. Чем больше FPS способен «давать» 3D-ускоритель, тем более реальными кажутся быстро движущиеся объекты.

[2] Американский писатель, свидетель октябрьской революции и друг Ленина, был хорошо известен в нашей стране студентам языковых вузов и политическим активистам. Одни переводили его книгу «Десять дней, которые потрясли мир» (1919), другие читали ее.

ными — так называемый «tearing». Когда эта опция включена, уровень FPS не ограничивается значением частоты вертикальной развертки экрана. Если вы играете в Quake 2 на частоте 75 Гц с включенной синхронизацией, максимальная производительность монстра не превысит 75 FPS. Но так ли уж нам нужен Quake с 75 FPS?

Если в системе помимо Monster 3D II есть еще один ускоритель, поддерживающий Direct3D, это может вызвать конфликт. При запуске игры, совместимой только с этим API (происходит это, впрочем, редко), появится сообщение: Mutual exclusion prohibits this. Оно означает, что программа не может выбрать, какую карту ей использовать. В этом случае поможет опция Disable Voodoo2 Direct3D Support. Включив ее, вы решите проблему совместимости.

Если у вас один 3D-ускоритель, опцию Enable SLI Auto-detection (Two Boards) лучше держать выключенной.

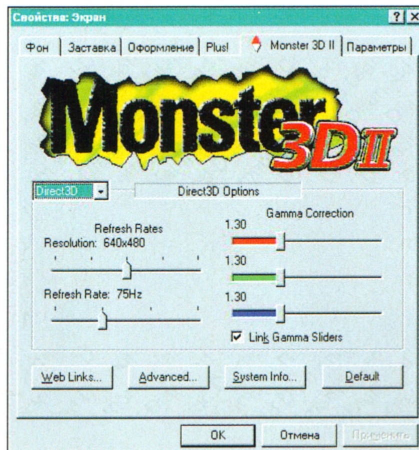
Разгон

Эта информация предназначена только для опытных пользователей! Прежде чем вносить какие-либо изменения в регистр Windows, сделайте его копию!

Ситуация с разгоном этого 3D-ускорителя достаточно сложна. Зачем вообще в утилиты Monster 3D II был включен ползунок, позволяющий карте повысить рабочую частоту с 90 до 95 МГц? (Это, конечно, не то, за что можно упрекать программистов из Diamond. Они, в отличие от своих главных конкурентов — сотрудников фирмы Creative, выпустивших аналогичный 3D-ускоритель, — гарантируют стабильную работу платы и на частоте 95 МГц.) Ведь и без разгона микросхемы достаточно сильно нагреваются, что может привести к уменьшению срока их службы. С другой стороны, 25-наносекундная EDO DRAM способна работать на частоте до 100 МГц. А это вводит в искушение синхронизировать частоты видеопроцессоров и памяти. Выход был найден. Монстроведам, уже выжавшим максимальную производительность из ускорителя, но все-таки недовольным скоростью его работы, помогли решения, применявшиеся до того в сверхмощных профессиональных 3D-картах, а именно — вентиляторы. Лично я рекомендую охлаждать даже неразогнанный Monster 3D II. Все-таки штука стоит в пятьдесят раз больше вентилятора.

Разгон любого 3D-ускорителя — любимая тема многих «железячников» в Сети. Их заявления резонны — за те же деньги вы получаете более мощное устройство. Впрочем, их девиз, как можно понять из многих рассказов об успешном разгоне, — «Скорость любой ценой».

Итак, вы решили разогнать ускоритель. Для этого потребуется отправиться на Митинский рынок за парой вентиляторов (8x8 см, 12 В, 2,6 Вт; примерная цена — 30–35 рублей)[3]. Кроме этого, придется определить, похож ли ваш компьютер на второй Пентиум с рабочей частотой не ниже 300 Мгц. Такой мощный процессор нужен для того, чтобы вы почувствовали результат разгона. Если в системе стоит обычный Пентиум, то Monster 3D II приходится ждать, пока процессор сделает свою часть работы. И разгон, в общем-то, бесполезен. На желательность наличия процессора нового поколения в машине намекает и римская цифра II (такая, как на втором Пентиуме!), включенная в название 3D-ускорителя. Вентиляторы (их желательно устанавливать вдоль платы на небольшом, 3–5 см, расстоянии от видеопроцессоров и модулей памяти) обеспечат надежную работу разогнанной карты. Охлаждение ускорителя — дело монстроведа-виртуоза. В корпусе компьютера, не предназначенном для установки дополнительных средств охлаждения, потребуется создать уникальную конструкцию, поддерживающую вентиляторы в опасной близости от остальных PCI- и ISA-устройств. К тому же, за разгон платы выше документированных 95 МГц фирма Diamond ответственности не несет...



За время тестирования я понял, что удобно «связать» ползунки, отвечающие за коррекцию цветовой гаммы.

Сделать собственную утилиту для разгона Monster 3D II очень просто. Любой программой типа regedit откройте регистр Windows по адресу: HKEY_ LOCAL_MACHINE/ SOFTWARE/Diamond/Monster 3D II/ panel, найдите там числовую (Numeric) строку PERFMAX, щелкните на нее два раза и, выбрав для редактирования десятичный (Decimal) код, измените значение с 95 до 100 (выше ста мегагерц не рекомендуется разгонять даже хорошо охлаждаемую карту). Закройте регистр и откройте вкладку Diamond Monster 3D II в свойствах экрана панели управления. Теперь в продвинутых опциях (Advanced) произошло чудесное изменение. Ползунок, разгоняющий ускоритель, получил дополнительные пять позиций. Наш ускоритель теперь может работать на частоте 100 МГц!!!

Про апгрейд

Как известно, любой пользователь персонального компьютера находится в состоянии постоянного апгрейда. То есть, он или мечтает о приобретении новой железки, или радостно едет в магазин, чтобы ее купить, или еще более радостно возвращается домой из магазина. Апгрейд — жестокое дитя прогресса — регулярно опустошает наши кошельки. И чего же мы хотим? Скорость — вот ответ. «Слишком медленно работает», — так считают все. И обладатель второго Пентиума не многим отличается в этом недовольстве от своего соседа, до сих пор работающего на старенькой «трешке».

Стремительное развитие игровых технологий положило конец размышлениям о том, что должен представлять собой компьютер. Всего побольше — мегагерц, оперативной памяти, свободного места на жестком диске...

Да, второй Пентиум дает беспрецедентную скорость, и домашний компьютер со значком Intel Pentium II Inside похож на рабочую станцию. Однако излишняя производительность не сделает мир трехмерных игр реальным. Итак, если вы еще не убежали в магазин комплектующих, обратите внимание на следующее размышление.

Постоянное снижение цен на Pentium II сделает его к концу года очень удачным приобретением. Но пока переход на платформу следующего поколения может обойтись достаточно дорого. Ведь смена процессора повлечет за собой траты на новую материнскую плату и оперативную память. И если вас не устраивает именно игровая производительность компьютера — наилучшим вариантом апгрейда будет Diamond Monster 3D II x200. ДК

[3] Есть и другие способы охлаждения, как-то: обычные процессорные вентиляторы, закрепленные на каждой из трех микросхем чипсета 3Dfx Voodoo2. Однако этот вариант представляется более сложным, чем уже упомянутый. По этому адресу http://www.ve3d.net/3Fingers/FanPix.htm можно увидеть ряд фотографий, демонстрирующих еще один способ крепления дополнительного вентилятора.

В первых же строках книги вам сообщают, что лучшее средство сохранить голову свежей после бутылки водки — это закусывать её сёмгой и икрой. Далее следуют рецепты и рекомендации, данные любителями выпивки от Древнего Рима до Века Джаза. Особенно впечатляет рецепт некоего Эдди Кондона, посоветовавшего «Выжать сок из двух бутылок виски...» — и совет писателя Скотта Фитцджеральда, данный им его приятельнице Мерри Маккаул.

Вообще-то Скотт Фицджеральд и его жена Зельда (так же как их друг Хэмингуэй) пили много. Это известный факт в истории литературы. Что касается рецепта Фицджеральда от похмелья, то он был найден в записке, написанной им специально по просьбе приятельницы. Орфография записки сохраняется. «Я никада ни видила Скотта Фицджеральда трезвым но он мой бальшой друг. Он часто говарил мне пра свой метод. Он начинает утрам с 3 (трех) чистых виски и с тех пор многа лет не останавливается. Я-то сама танцовщица и не умею писать правильна даже как миня звать (из книги Сары Мэйфилд «Изгнанники из рая. Зельда и Скотт Фицджеральд», 1976).

Здесь же, на этом сайте, можно также почитать о хересе. Особенно хорош херес в возрасте более двухсот лет. Его-то нам и советуют пить. «Как всякое хорошее вино, херес создан не для обильных и бестолковых возлияний, а скорее — для вдумчивого, философского вкушения». Так что если вы торопитесь — то вам херес не подходит. Налейте себе водки, пива, или, может быть, конья-

Выжать сок из двух бутылок виски!

Алкоголь в Сети

Алексей Поликовский

Путник, ты, изнемогший в сетевых странствиях от сервера к серверу, ты, возмечтавший о тихом уголке и глотке чего-нибудь крепкого — зайди в Мужской клуб, расположенный по адресу www.deol.ru! Здесь выложена отличная книга, которую неплохо читать по вечерам, сидя за компьютером со стаканом вина или рюмкой коньяка в руке. Книга называется «От алкогольного тумана до ясной головы. Руководство для любителей выпить». О, какие восхитительные мысли вы тут прочитаете, какие вдохновляющие примеры из жизни великих найдёте...

Я никада ни видила Скотта Фиджеральда трезвым но он мой бальшой друг

ка, опрокиньте быстро — и поехали дальше.

Поехали дальше в сторону сайта под названием «Русский алкоголь» (**www.alco.ru**). Это очень милое и приятное место, заглавная страница которого уставлена бутылками водки, шампанского и коньяка, рядом с которыми элегантно расположились чашечка кофе и корзинка с фруктами. Место это хорошо ещё и тем, что вы будете здесь почти в одиночестве — счётчик насчитал всего 4215 посетителей чуть ли не за полгода. Если вы бизнесмен, торгующий алкоголем, то сможете узнать здесь о винно-водочных заводах, о производстве тары, о нормативных актах. А если вы не бизнесмен, то просто ныряйте сразу в ссылку под названием «Для души».

Ссылка снабжена эпиграфом: «Алкоголь в малых дозах безвреден в любом количестве». Вот тут, в этих краях, действительно раздолье для каждого, кто, подобно Скотту Фицджеральду и его жене Зельде, начинает свой день с трёх чистых виски. Для таких здесь очень много жизненно-важной и крайне полезной информации. Но и остальным тоже почитать интересно.

Например, в разделе «Примерные сроки выведения спиртного из организма» вы узнаете, что поллитра водки выводятся из организма за 18 часов, а 400 грамм портвейна за пять[1]. Много интересного вы сможете почерпнуть также в разделе «Некоторые стадии алкогольного опьянения», написанном Александром Захаровым. Автор классифицирует стадии опьянения, как весовые категории в боксе — средняя, полусредняя, тяжёлая... О тяжёлой говорить не будем, а среднетяжёлая описывается вот так: «Передвижение в пространстве сопряжено с огромными трудностями, хотя еще возможно пойти куда-либо. Однако пока не хочется, поскольку даже неразбавленный спирт пьется легко и непринужденно. Не следует упускать этой возможности».

Впрочем, всё это вещи более теоретические и чисто-описательные. Но в Сети достаточно и практических советов для тех, кто любит культурно выпить. Хорошие рецепты коктейлей, например, можно найти на страничке Татьяны Зориной по адресу **www.rcs.ru/public/Tanya/**.

Коктейли здесь разделены на две большие группы — безалкогольные и алкогольные, причём среди алкогольных вы найдёте такие эффектные вещи, как коктейль «Морская пена». Вот его рецепт: водка 60 мл, сахарный сироп 10 мл, лимонный сок 20 мл, белок одного яйца, 3-4 кубика льда. Милая Татьяна описывает и порядок действий: положить в штейкер лед, вылить на него все компоненты и взбить до пенообразного состояния. Приготовленную смесь вылить в высокий широкий фужер...

Кстати, на всех вышеописанных сайтах и страничках как-то молчаливо предполагается, что водка, вино, коньяк, ром и иные алкогольные напитки предстают перед нами, разлитыми в бутылки. Оказывается, это не всегда бывает так. Недавно, например, в нашей стране появилась водка в жестяных банках. Пить её не стоит! Такое предупреждение помещено на сервере города Владивосток (**www.wladiwostok.com/Golden_Horn/N_87-96/13-ANTI.HTM**) под заголовком «Аврора» мягка на вкус, но сивуха будь здоров». Итак, расскажем напоследок об этом странном напитке.

Водка «Avrora» выпускается неизвестно кем в трёх вариантах: «Лимонная», «Чёрная смородина» и без добавок. Напиток, поэтически названный в честь утренней зари, снабжён поддельным сертификатом, произведен якобы в Голландии (на самом деле в Подмосковье) и содержит повышенное количество сивушных масел. Интересно, что, несмотря на предупреждения санэпидстанции об опасности этой водки, жители Владивостока пьют её по-прежнему, ибо она, несмотря на сивушные масла, обладает приятным мягким вкусом. «Темпы её реализации растут не по дням, а по часам», — с меланхолическим смирением замечает автор заметки Никодим Качалинский и предполагает далее, что мягкость вкуса достигается добавлением в водку димедрола...

Всё-таки нехорошо кончать на такой печальной ноте. Поэтому в конце — ещё один рецепт из Сети, способный, кажется, обрадовать даже самого большого мизантропа. Взят этот рецепт с сайта **www.bartender.ru**, который характеризует себя как «первый русский сайт, посвящённый алкогольным напиткам и коктейлям». Итак, коктейль «Скорпион»: смешайте светлый ром, бренди и апельсиновый сок в соотношении 6:1:6 и подавайте в бокалах изысканной формы. ДК

---

[1] Данные не вполне правильные. Два стакана портвейна, как показывает практика, выводятся гораздо быстрее — прим. автора.

ДЕВУШКА МОЕЙ МЕЧТЫ

Флирт в Сети

София Тронза

омпьютер вошёл в нашу жизнь и изменил её. Бухгалтеры повыкидывали счёты и калькуляторы и пересели за компьютеры, облегчающие их труд.

Кисть художника заменило перо, а графические планшеты стали холстами.

Детишки больше не играют в казаков–разбойников, а режутся с друзьями по Сети во вторую Кваку.

Компьютер теперь повсюду. Даже на кухне. Некоторые из наиболее продвинутых домохозяек уже узнали всю прелесть интернетовских рецептов.

Компьютер стал камнем преткновения отцов и детей. Мои родители частенько устраивают перебранки из–за того, что я провожу с ним слишком много времени. Да я и сама это понимаю, но что толку? В этой умной машине есть какая–то удивительная притягательная сила. Каждый день руки сами тянутся к кнопочке POWER.

Компьютер, как вездесущий Фигаро, сегодня оказывается и здесь и там. Он влез куда только можно, даже в отношения между людьми. Суды уже рассматривают дела по разводам, причина которых в компьютере. И действительно, в некоторых семьях супруг порой проводит с монитором куда больше времени, чем с любимой.

Компьютер стал частью жизни, элементом работы и быта. Итак, у хакеров свои заботы, научные работники ищут в Сети информацию, помогающую им в исследованиях, крутые программеры гоняются за новыми драйверами и всякими примочками. Моя же цель, в тот момент, когда я нажимаю искомую кнопочку POWER, банальна: через Интернет я ищу новых друзей.

Он преподнес мне шикарный букет кремовых роз!

Донжуан из Интернета

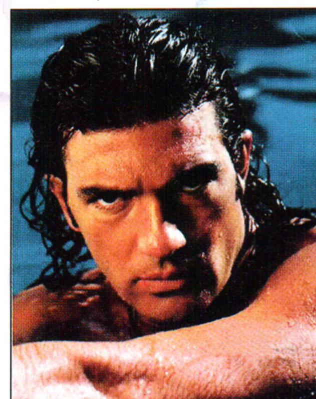
В одно прохладное июльское утро я сидела в редакции и разводила глобальные шурымуры в чате «Отель у Максима» (www.chat.global-one.ru). Чат этот, на мой взгляд, замечательный: и оформлен прекрасно, и чатиться в нём — сплошное удовольствие. Как только заходишь на главную страничку, тут же видишь изображение виртуального отеля и пяти комнат для общения. Есть и, как в любом отеле, холл с немного ворчливым попугаем, озорная сауна с банщиком и ресторан с хамоватым, но общительным официантом. В этом чате мне сразу вспоминается атмосфера салонов прошлого века, где собирались интеллигенты и буржуазия, любившие обсуждать под ненавязчивый аккомпанемент рояля насущные темы: царя, войны и культурную жизнь. Но что–то я отвлеклась.

Знакомства в Сети возникают просто и быстро. Завязался у меня в холле разговор с одним молодым человеком. Но время было обеденное, и друзья–журналисты пригласили меня выпить кофе в буфете. Прежде чем уйти, я написала в чате, что пошла пить кофе и буду через минут пятнадцать. Lorinser, мой собеседник, написал в ответ, что обычно в 17.00 он пьет кофе в одном из баров, что недалеко от его работы — и предложил мне составить ему компанию. Он перезвонил мне в издательство, и мы договорились о встрече. Но до неё оставалось ещё пара часов, и мы продолжили чатиться. Один постоялец отеля, Дэнн, взял да и предложил провести виртуальный конкурс красоты. Все местные красотки стали описывать себя, а Дэнн стал председателем жюри. Вишенка заинтриговала всех своими ногами, так как они, по её утверждению, росли из ушей. Я нахваливала свои роскошные волосы, которые раньше можно было поменять на «Мерседес». А загадочная Фрау Штольц сказала, что она и участвовать в конкурсе не будет, так как её красота и шарм вне конкуренции. Конкурс был в самом разгаре, но мне пора уже было выходить. Мой кавалер по–джентльменски напомнил мне об этом, и если бы не его предупредительность, я бы так и сидела в чате, нахваливая себя и втайне надеясь на победу в конкурсе. И вот я из виртуального мира перепорхнула в реальный. Место встречи — у памятника Грибоедову на Чистых прудах.

Олег (так его зовут) оказался жгучим кареглазым брюнетом, чертовски похожим на кинозвезду Антонио Бандераса (англоязычный сайт этого актера есть на http://www.sju.edu/~delvalle/antonio.html, но вот в русском Интернете ничего более или менее интересного об Антонио, к сожалению, нет). После того, как он (Олег, а не Антонио Бандерас) преподнес мне шикарный букет кремовых роз, я была просто на седьмом небе от счастья. Шумная улица — не самое лучшее место для бесед, поэтому мы отправились в близлежащее кафе. За чашкой эспрессо я узнала, что ему

27 лет и что он женат, а также выяснила, какое у него хобби. Каково же было моё удивление, когда Олег сказал, что обожает знакомиться с девушками через Интернет, а потом всегда приглашает их куда–нибудь. На мой вопрос о том, заводит ли он с ними серьёзные отношения, Олег ответил так: «Мне приятно просто посидеть и поговорить с новым человеком. Как правило, мне хватает одной встречи, ни одну из девушек я не вижу снова».

Вот так — букетом роз и чашкой кофе — наше знакомство закончилось, так практически и не начавшись.

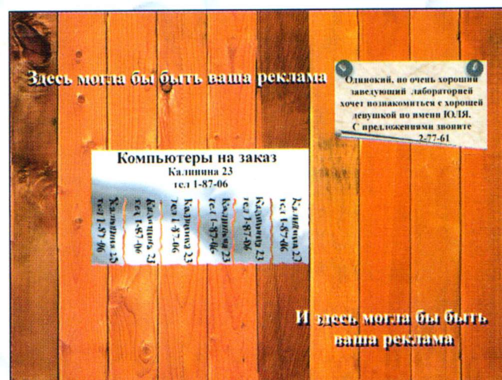


Женатый мужчина — не для меня.

Влюблённый сисадмин

Мой друг Юрий работает системным администратором в компьютерном классе одного из подмосковных институтов. Ему очень понравилась студентка по имени Юля, которая занималась пару раз в неделю в его классе. Юра имел не только серьёзные знания в области администрирования сетей, но ещё и большую фантазию. Вскоре на всех рабочих столах компьютеров красовалась заставка с объявлениями. Самое интересное, что

молодой человек тоже приглянулся девушке, и она, в свою очередь, «пригвоздила» свою записочку на доску объявлений, которую и представлял собой рабочий стол Windows. Так, с помощью компьютера, они познакомились и стали общаться…



Эта история закончилась вполне благополучно. Юра и Юля много времени проводят вместе, поэтому я не могу теперь застать Юрия, который раньше всегда помогал мне, если с моим компом что-то случалось. Теперь Юра учит Юлю программированию, и она больше не боится сдавать лабораторные работы и зачеты по информатике.

А вот последний штрих из этой истории: как вы думаете, что Юра подарил своей девушке на день рождения? Компьютер!

Сайт для любимой

А другой молодой человек оказался ещё более предприимчивым. Он через знакомых достал несколько фотографий понравившейся ему девушки. Зачем? Нет, совсем не для того, чтобы просто любоваться ими!

Как-то он пригласил её в Интернет-кафе, быстро набрал адрес в окошке браузера и отошёл на минутку. Через несколько секунд девушка увидела заглавную страничку сайта с заголовком — «Лена Фролова — девушка моей мечты». Стихи, розы и её фотографии, заполнившие собой все два мегабайта странички, произвели сильное впечатление на романтичную девушку. Она не смогла отказать молодому человеку в его просьбах встретиться с ним и выслушать его признания. Правда, когда она согласилась и они встретились, парень застеснялся, так и не смог сказать ни слова и убежал из кафе. Вот и пришлось девушке самой звонить робкому поклоннику и снова приглашать его прогуляться.

В этой истории тоже счастливый конец: мечта парня осуществилась.

Кстати, для тех, чья любовь пришла к логическому завершению, в Сети есть Виртуальный свадебный салон (www.i-connect.ru/~tornado/web_3.htm). Здесь невеста, думающая о том, какое платье себе заказать, найдёт галерею свадебных платьев — эффектные манекенщицы, потрясающие модели. Здесь в преддверии свадьбы можно почитать о различных приметах и обычаях. О некоторых из них знать просто необходимо. Например, «неудача поджидает невесту, если до свадьбы она увидит себя в зеркале в полном свадебном наряде. (Этого несчастья можно избежать, примеряя свадебный наряд без одной перчатки.)». Или вот ещё: «Кусочек сахара, положенный в корсаж или бюстгальтер, означал сладкую замужнюю жизнь невесты».

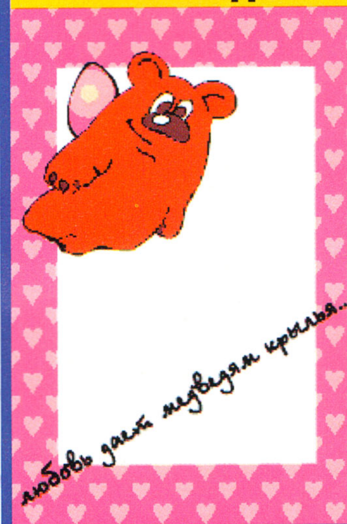
Здесь же вездесущий Tampax заманивает наивных девушек на свой сайт предложением бесплатного подарка.

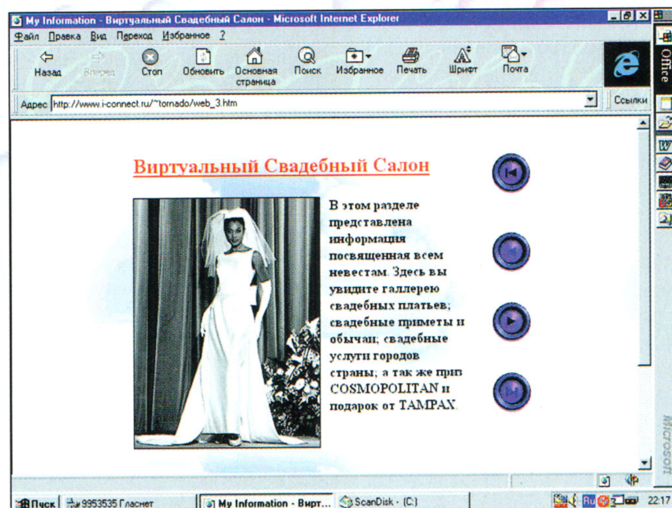
Среди многих домашних страничек, посвящённых любви, иногда встречаются и такие, на которых можно прочитать о постигшей влюблённых катастрофе. Иногда, щелкнув мышкой по кнопочке «Моя любовь», видишь лишь фото этой самой любви и пару горьких строк об отсутствии взаимности.

На одной домашней страничке я увидела строчку, написанную огненными буквами: «Мы любим тех, кто делает нам больно» (см. http://194/186.51.7/), и мне взгрустнулось. К сожалению, многие вещи нам неподвластны, и сердцу, как говорят, не прикажешь. И всесильный Интернет здесь тоже, увы, бессилен. Но не стоит расстраиваться, ведь Сеть дает массу возможностей для знакомства, лёгкого флирта и любовной или дружеской переписки. Можно послать письмо по электронной почте, можно приложить к нему вашу фотографию. В последнее время в Сети появилась новая мода — посылать друг другу открытки. Открытки можно посылать по поводу и без.

Открытку в Сети можно найти на любой вкус. Весёлую картинку для друзей — пожалуйста. Романтическую для любимой — нет проблем. Хорошая коллекция разнообразных открыток есть на http://flowers.krovatka.ru. Там, кроме обычных открыток, можно найти и эротические. А на сайте http://www.peresvet.net/cgi/postcard/index.htm кроме всего прочего есть и анимационные открытки.

Мы любим тех, кто делает нам больно!





Цветы любимым девушкам можно дарить не только в жизни, но и в Сети. Если хотите обрадовать любимую сетевым букетом, то вам прямая дорога на сайт http://www.virtualflorist.com/vf/items/select.htm. Там много красивых открыток с цветами. В лидерах, конечно, розы, открыток именно с этими цветами больше всего. Оно и неудивительно: розы — любимые цветы красавиц!

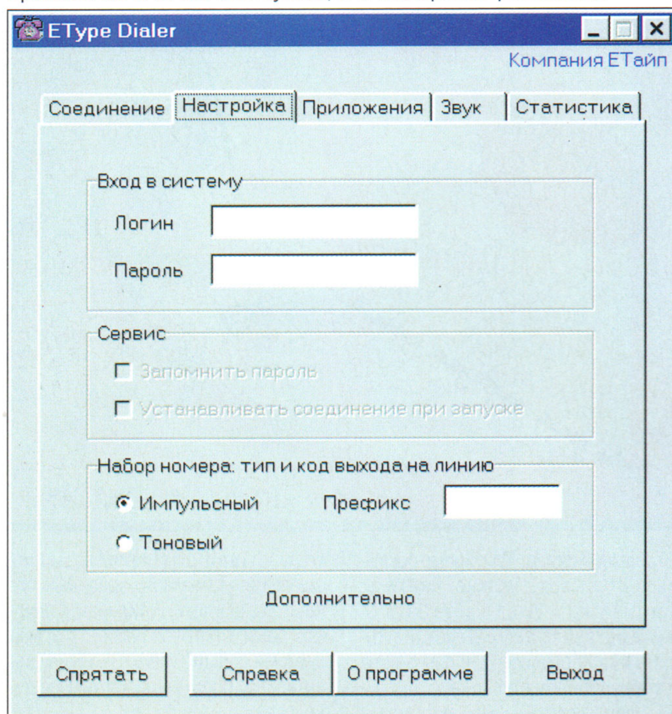
А если хотите сразить всех наповал, то обязательно посетите http://www.zerkalo.com/postcard/card.htm. Здесь можно сделать настоящую музыкальную открытку. Это — хит сезона! Вам предложат около двух десятков фоновых мелодий на любой вкус, начиная от Аве Марии и заканчивая гимном СССР. Чтобы сделать такую открытку, нужна всего-то минутка, но сколько она принесёт радости вашим любимым и друзьям!

Я уверена: главное богатство в жизни — это общение с людьми. Просто здорово, что компьютерные и сетевые технологии открыли нам новые просторы для этого прекрасного занятия! Без вашей фантазии возможности компьютера так и останутся невостребованными. Поэтому мечтайте, творите, самовыражайтесь, и ваши старания будут оценены вашими родными и близкими. Общайтесь на здоровье! Пентиум вам в помощь! ДК

Джентльменский набор

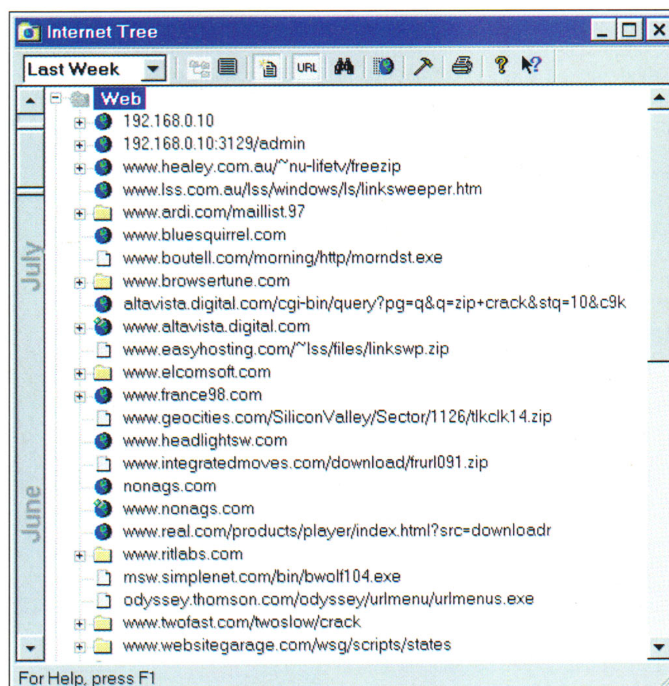
Дмитрий Соколов

Зная об Интернете понаслышке, я всегда считал, что для работы мне потребуется только браузер Microsoft или Netscape и больше ничего. Все книги и статьи в журналах про браузеры, браузеры, браузеры. Когда же я занялся веб-серфингом по-настоящему, я обнаружил, что мне необходимы еще и другие программы. Главная причина появления дополнительных утилит заключается в несовершенстве стандартных. В чем это проявляется и зачем они нужны, я и постараюсь рассказать.



Как и большинство пользователей Интернета, я подключаюсь к Сети с помощью обычной телефонной линии. Стандартная функция Windows умеет набирать только один телефон провайдера. Если у того имеется несколько номеров, вам придется запускать программу соединения для каждого отдельно. Попробуйте утилиту Edialer, которая использует до 50 телефонных номеров, может настойчиво дозваниваться и извещать вас об установлении соединения звуковым сигналом (по вашему выбору). К тому же эта программа объясняется по-русски, сделана красиво и абсолютно бесплатна. Домашняя страничка, где всегда можно узнать новости, а также получить последнюю версию, находится по адресу **http://www.enet.ru/win/etype/edialer/**. Там же находятся ссылки на аналогичные программы, статьи на эту тему. Кроме своего основного назначения, программа предоставляет вам две бесценные функции: учет сеансов связи и таймер. Подсчет времени, проведенного в Сети очень важен, так как это напрямую сказывается на вашем кошельке. Журнал ведется в обычном текстовом файле, который легко просматривать вручную, а сама программа умеет подсчитывать общее время, проведенное в Сети, и отдельно по каждому провайдеру. Таймер запуска и выключения позволяет компьютеру выполнять свою работу самостоятельно, без вашего участия. Глухой темной ночью, когда вы уже видите десятый сон, Edialer установит соединение, выполнит ваше задание и отключится от Сети в указанное время. Таким образом, эта полезнейшая программка сэкономит вам деньги, не потребовав с вас за это ничего.

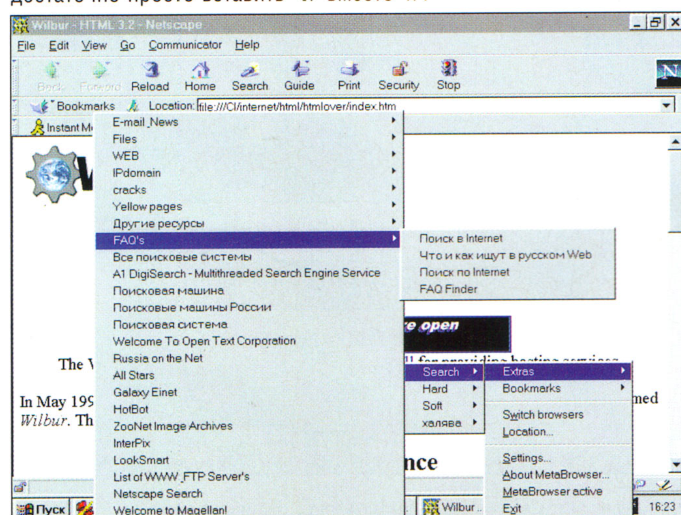
Во время работы в Сети у меня иногда появляется ощущение, что информация застряла в какой-то трубе и никак ко мне не попадет. Если и у вас есть подозрения на этот счет, обратите внимание на программу NetMedic (**http://www.vitalsigns.com/**). Она уже стала классикой жанра и известна всем профессионалам. «Скорая помощь» для Сети позволяет выявить, где же корень зла. Это может быть ваш провайдер, плохая линия связи, медленный сервер или что-нибудь другое. В частности, на некоторые серверы я просто перестал заходить, чтобы не терять время впустую. Программа сильна своими отчетами, в которых анализируются все составляющие и даются полезные рекомендации. Во время работы NetMedic находится в панели задач, рядом с часами, и в зависимости от состояния связи показывает свой крестик разными цветами. Если крестик стал красным, берегитесь — у вас точно есть проблемы. Попросите NetMedic выдать диагноз, и вы узнаете в чем дело. Программа предлагает в сложных случаях направлять данные об ошибках на сервер компании-разработчика и потом извещать вас о решении проблемы. NetMedic — это отличное диагностическое средство. В течение 30



дней вы можете пользоваться программой бесплатно, а затем ее придется купить ($49.95).

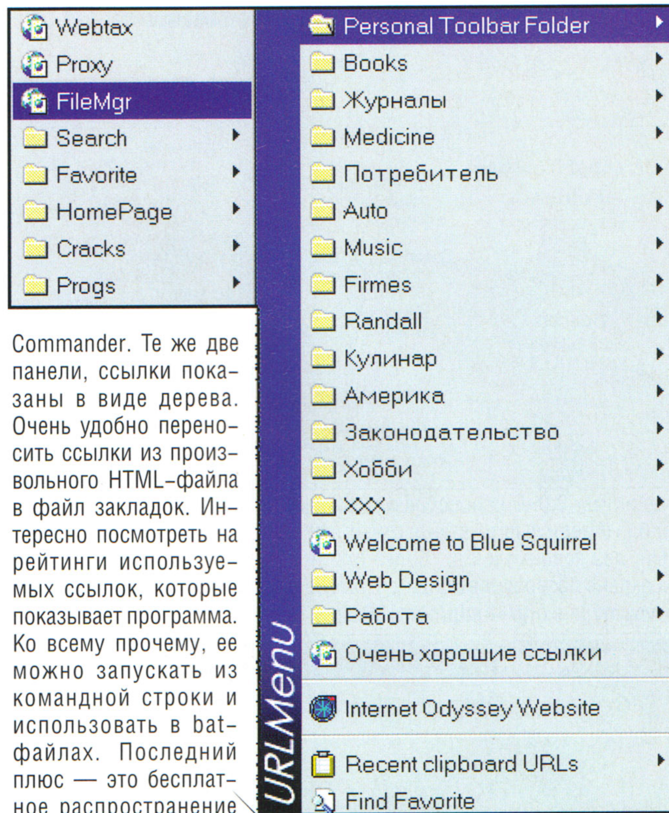
Вам не случалось мучительно вспоминать, как же назывался сайт, где вы были вчера? А неделю назад? Историю ваших похождений можно увидеть в браузере, заглянув в HISTORY. Но лучше эту операцию делает Internet Tree (**http://www.softwaredirections.com**). Программа показывает адреса, которые вы только посещали (web), и отдельно — с которых вы скачивали (download). Информация представлена в виде дерева, в котором ветками являются узлы, а листочками — HTML-странички. В ней имеется удобный поиск, фильтрация (сегодня, вчера, неделю назад и т.д.) и, конечно, прямо с «ветки» запускается браузер на выбранную страницу. Интересно и то, что программа может показать реальный IP-адрес указанного узла. Internet Tree совершенно незаметно для вас накапливает свою базу данных, и вам остается только спросить ее: «Где я был вчера в 18:00?».

Интересная проблема возникает в связи с необходимостью использования обоих браузеров Explorer и Communicator. Одни странички хорошо смотрятся в одном браузере, другие во втором. Например, при открытии страницы в Netscape Communicator у вас появляются сообщения об ошибках, а потом окон в панели задач становится видимо-невидимо. Это значит, что запустилась программа на Java, в которой используется русская буква 'я'. Хоть это и последняя буква в алфавите, но не последняя в жизни, и обойтись без нее никак нельзя. Проще всего запустить Explorer и посмотреть эту страничку или уйти с нее и больше никогда к ней не возвращаться. Существует шанс, что авторы сайта исправят ошибку, ведь для этого достаточно просто вставить '\я' вместо 'я'.

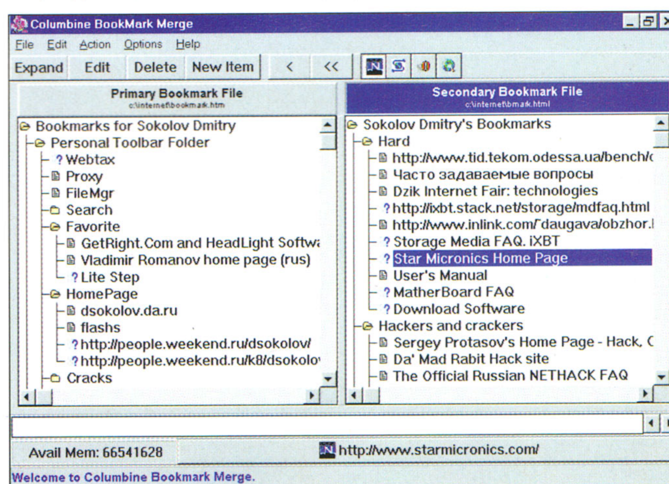


Зайдя в Explorer, вы обнаруживаете, что обширным комплектом ссылок, который вы накопили в Communicator, нельзя пользоваться. Не отчаивайтесь — выход есть! Программа MetaBrowser умеет работать со ссылками сразу в обоих браузерах. После запуска она размещается в системной панели и, щелкнув на ее значке мышкой, вы можете получить на экране единый список ваших закладок (bookmark). Очень просто! Если вы чувствуете, что проблему с показом данной страницы решит другой браузер, нажмите кнопку «Switch browser» — и вы увидите ее в нормальном виде. Еще более удобно то, что вы можете подключить к MetaBrowser и другие html-странички, которые богаты ссылками (Settings — Extras). Я, например, скачал очень большой файл (500K) со ссылками. Но так как он хорошо структурирован, найти нужный узел очень легко и удобно. Программа находится по адресу **http://www.netcom.com/~baren/**. В течение 30 дней ею можно пользоваться бесплатно, а потом нужно выслать автору $10. Подобным образом работает и программа Urlmenu (**http://odyssey.thomson.com**). Правда, она не может показывать одновременно ссылки Explorer и Netscape и определять, каким браузером пользоваться, но зато совершенно бесплатна и имеет удобный интерфейс.

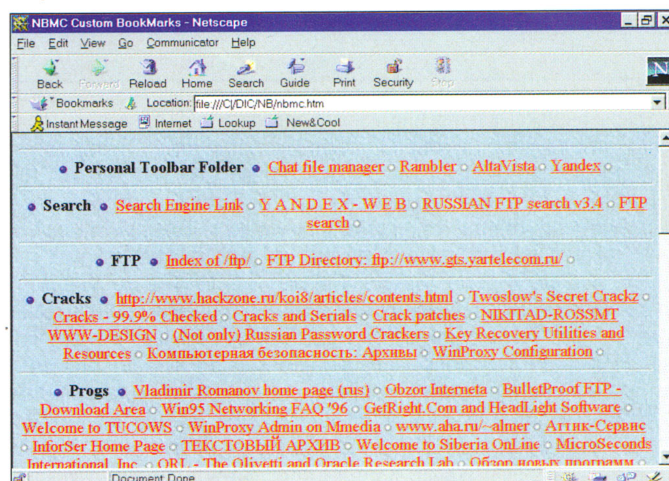
Совершенно необходима программа Columbine Bookmark Merge (**http://www.clark.net/pub/garyc**), которая работает со ссылками Netscape, Explorer, Opera, Mosaic и позволяет редактировать их, копировать из одного списка в другой, преобразовывать из любого формата в любой формат. Короче, вы можете делать со ссылками все, что захотите. Интерфейс похож на смесь «Проводника» с Norton

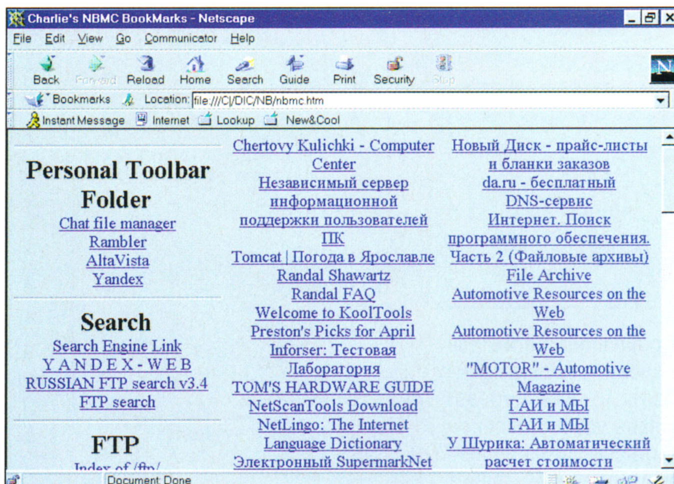


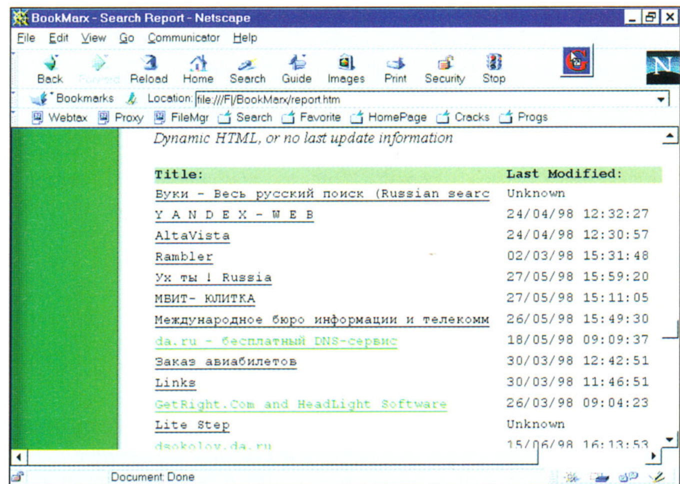
Commander. Те же две панели, ссылки показаны в виде дерева. Очень удобно переносить ссылки из произвольного HTML-файла в файл закладок. Интересно посмотреть на рейтинги используемых ссылок, которые показывает программа. Ко всему прочему, ее можно запускать из командной строки и использовать в bat-файлах. Последний плюс — это бесплатное распространение утилиты. По вашему желанию вы можете послать небольшую сумму в фонд покойного создателя программы.



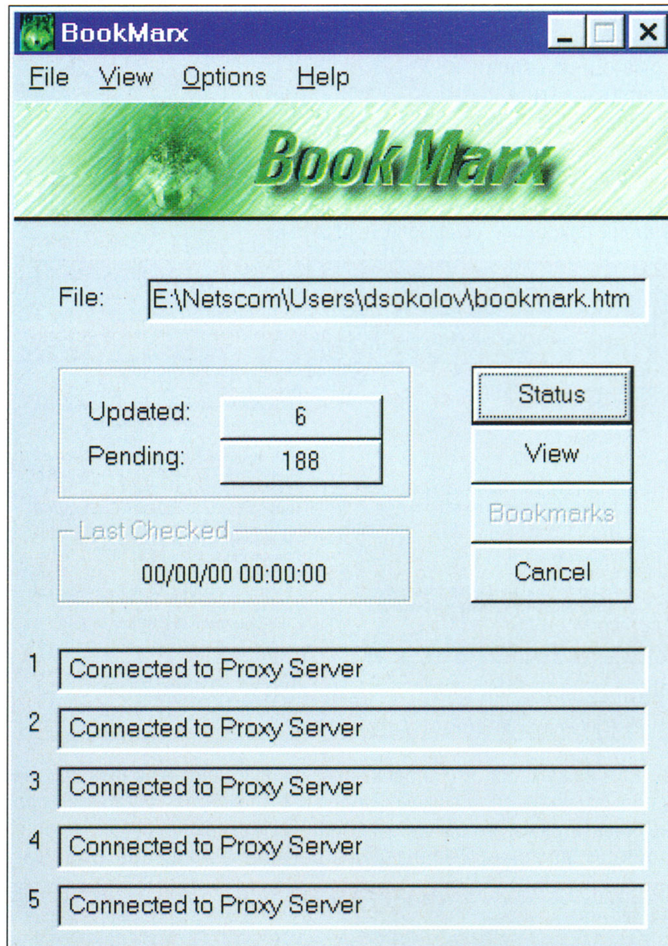
Вам не кажется, что список закладок выглядит не очень привлекательно, когда он слишком длинный? Приходится постоянно прокручивать окно, чтобы найти нужную. Изменить существующий порядок поможет бесплатная программа Netscape BookMark





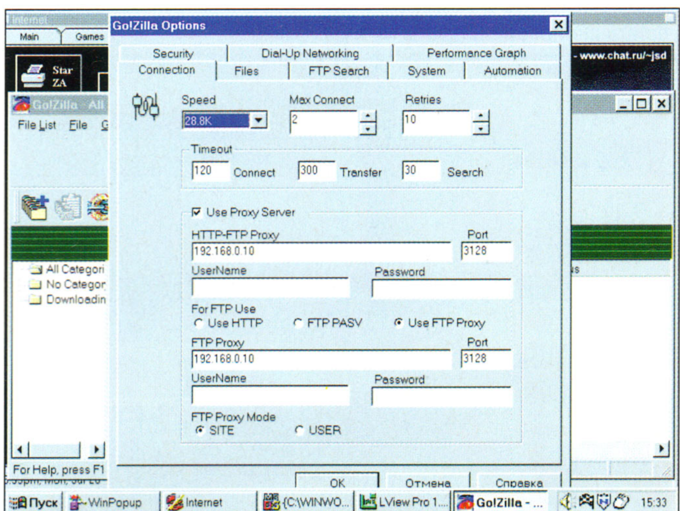


Customizer 3.0. Она преобразует ссылки Netscape в обычный HTML-файл. Имеется пять стандартных вариантов: компактный, табличный, две колонки и т.д. Более плотное расположение гиперссылок на экране позволяет выбирать нужную быстрее. Скачайте файл **http://www.mygale.org/~fredp/nbmc30.zip**.

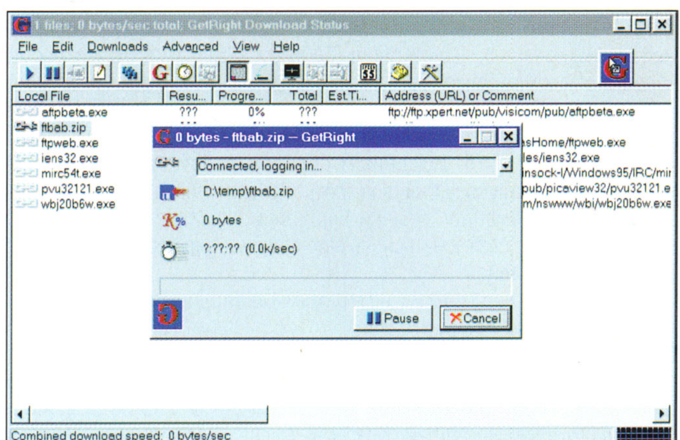


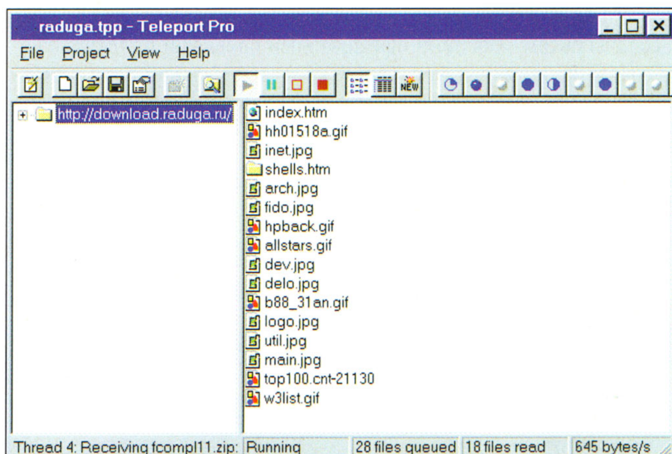
Сохраненные ссылки время от времени «умирают» из-за того, что серверы закрываются или меняют адреса. Чтобы проверить свою коллекцию вручную, нужно потратить несколько дней. Проще доверить это программе, например Bookmarx (**http://www.msw.com.au** $15) или LinkSweeper (**http://www.lss.com.au** $10). После проведения анализа Bookmarx отчитается, указав количество «мертвых» ссылок, а также дату, время последнего посещения, модификации.

Что еще плохо делает браузер? Может, это покажется смешным, но он почти не умеет качать файлы. Много раз пробуя принять файл среднего размера, я сталкивался с проблемой: соединение разрывается. При следующей попытке прием начинается с начала. Происходит это по многим разным причинам, но результат один: времени затрачено много, а файлов получено мало. На помощь вам придут специальные программы. Я назову две самые популярные: Getright (**http://www.headlightsw.com**) и Gozilla (**http://www.gizmo.net**). Функции они выполняют примерно одинаковые, за Getright нужно платить $17.5 после опробования в течение месяца, а за Gozilla платить ничего не нужно, но придется смириться с рекламой, которая появляется прямо на его окне. Обе программы могут запустить прием выбранных файлов в указанное время, например ночью. Обычно провайдеры снижают расценки в ночные часы, и, чтобы хоть немного выспаться, лучше поручить эту работу компьютеру. В случае разрыва соединения



оно будет автоматически восстановлено. Прием файла начинается не с начала, а с точки обрыва. Правда, здесь есть одна хитрость! Такой фокус возможен только с серверами, которые поддерживают данную функцию (resume). Об этом программа вас честно и предупредит. Вы, наверное, не раз мучались выбором, с какого сайта из предложенных начать прием файла. К сожалению, без помощи программы вы можете выбрать самый медленный из них. Утилита сама определит самый быстрый сервер (с поддержкой resume) и начнет с него. В Gozilla встроена функция поиска в FTP с автоматическим переносом результатов в программу, что очень удобно. Перенос ссылок со страничек выполняется щелчком на ссылке файла с расширением Zip, Arj и т.д.

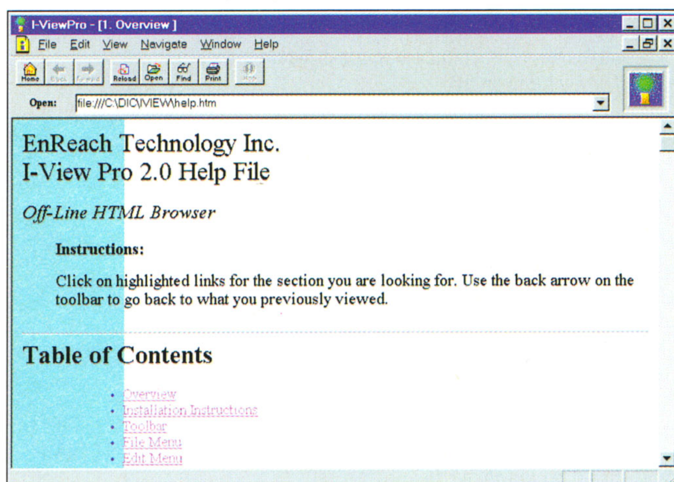




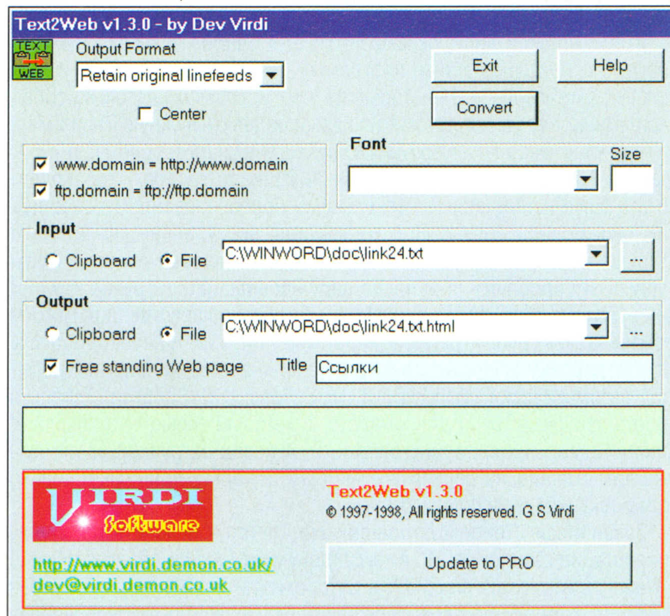
Очень легко перетащить ссылку на окошечко программы. В особо сложных случаях, когда ссылка привязана к рисунку, это можно сделать, скопировав ее в буфер Windows, который сканируется на появление в нем ссылки. После выполнения задания обе программы могут разорвать связь и даже выключить компьютер. Открою вам одну хитрость. Я ставлю внутри программы еще таймер на выключение в заданное время. Это страхует на тот случай, если сервер, к которому вы обращаетесь, занят или недоступен. В обеих программах имеется еще много функций и настроек, но в Gozilla есть интересная возможность скачивания только измененных файлов и страниц. Как вы сами догадываетесь, применений этой функции можно найти множество. Getright используется широко, так как работает он очень надежно. Ввиду большой популярности появился модуль русского интерфейса для этой программы. Очень интересны и две российские разработки Reget (**http://www.quite.net**) и NetVampire (**http://www.kulichki.com/~vampire**), которые хотя и уступают по богатству возможностей, но выполняют свои функции не менее качественно.

Однажды, посетив интересную страницу с рисунками и графиками, я решил сохранить ее на диске, а затем посмотреть дома. Но меня ждало разочарование, когда я увидел только текст, без рисунков. Выяснилось, что картинки хранятся в отдельных файлах, а HTML-страница только ссылается на них. Вручную записывать каждый графический файл на диск очень долго, нужен был другой способ. В журнале я прочитал, что для Netscape можно выбрать функцию File — Edit Page и потом сохранить файл. Тогда рисунки сохранятся вместе с текстом. Но этот способ выглядит не очень элегантно и удобно. Лучше с этой задачей справляется лидер программ этого класса (так называемые off-line browser) Teleport Pro (**http://www.tenmax.com/pro.html**, цена $39.95). Эта утилита может скачать не только графику, но и содержимое целого узла. Вместо того, чтобы тратить время на чтение в on-line, вы даете Teleport стартовый адрес, и программа скачивает вам страницу и все связанные с ней, вместе с графикой, в отдельный каталог. Чтобы не записать на диск слишком много, ее можно ограничить пределами начального узла и глубиной вложенности. Для повышения скорости она использует шесть потоков сбора файлов. Программу можно запускать по расписанию.

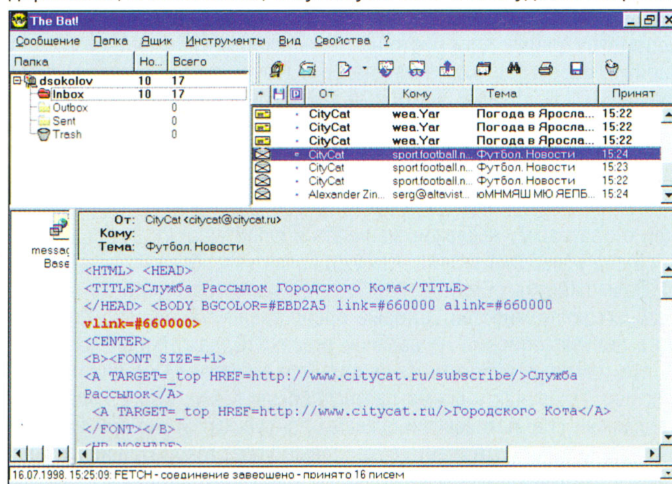
Если вы еще не приобрели Pentium II 300 МГц, то, наверное,



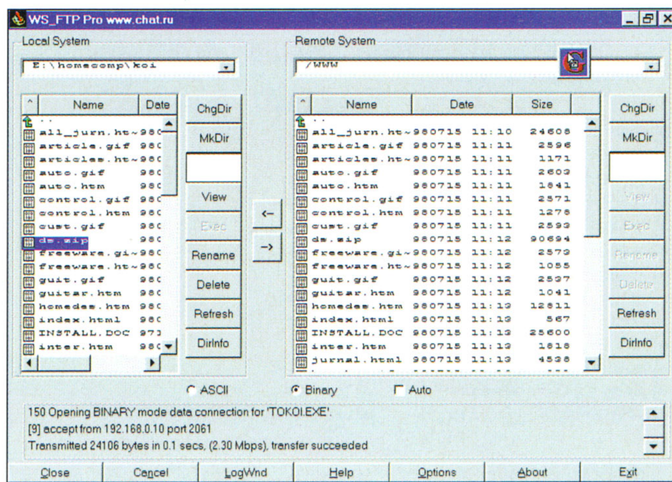
замечаете задержку при вызове браузера. Она длится несколько секунд. Бывает обидно, когда перед вами всего несколько маленьких файлов, которые читаешь быстрее, чем они перед вами появляются. Гораздо скорее запускается I-View Pro (**http://www.enreach.com**). Это маленький, но полноценный браузер. Автор



планирует его использование в демонстрационных материалах, так как он легко входит на дискету. I-View нормально показывает русские тексты после настройки шрифтов. Переключение между кодировками, к сожалению, отсутствует. Зато очень удобна встроенная функция поиска в HTML-файлах, возможна печать. Замечательно и то, что I-View не пытается обратиться в Интернет для показа отсутствующих рисунков (и не выдает сообщений об ошибках по этому поводу).



Не стоит печалиться, если у вас только DOS, а хочется посмотреть

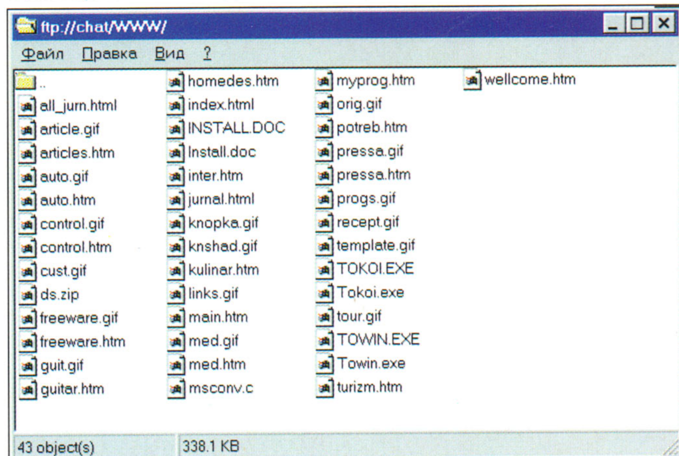


HTML. Для вас имеется программа Hlist (**http://www.raduga.ru/users/3**), которая выполнит это очень быстро. Проблем с русскими буквами не будет, если файл в кодировке Win1251 или DOS. Графику программа не показывает, но нельзя же хотеть слишком много?

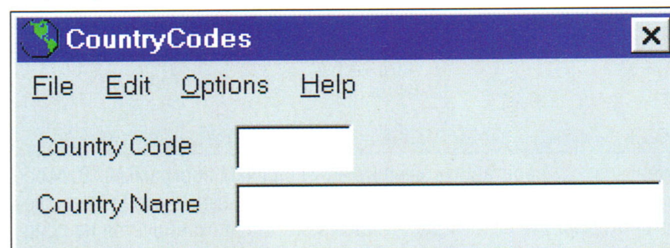
Ни для кого не секрет, что в российском Интернете господствуют две кодировки — Win 1251 и KOI-8. Поэтому файлы, которые я сохраняю на свой диск, оказываются то в одной, то в другой кодировке. Это неудобно. Найти программу-декодер очень легко на любом freeware-сервере. Некоторые из этих программ настолько сообразительны, что умеют автоматически определять нужную. Например, E-Type Mail Decoder (**http://www.enet.ru/win/etype/ecoder/**). А программа TOT-Recode II (**http://www.smartline.ru/recode/**) позволяет читать даже испорченные несколькими преобразованиями сообщения электронной почты. Все это хорошо, но уж очень утомительно открывать каждый файл в каталоге и преобразовывать его. Чтобы решить эту проблему, я написал пару небольших программ towin и tokoi (**http://www.chat.ru/~dsokolov**), которым в качестве параметров можно задать группу файлов (например htm, asp) и перекодировать их в кодировку Windows или KOI. Начальная кодировка определяется автоматически (Win, KOI-8, DOS, Mac, ISO-8859-5). Теперь я просто запускаю towin для каталога, в который только что сохранил файлы и могу их спокойно смотреть. А перед загрузкой своих домашних страниц на сервер **www.chat.ru**, который принимает только кодировку KOI, я использую tokoi.

Заканчивая с перекодировщиками, хочется осветить проблему конвертации файлов HTML в текст, документ Word и обратно. Нужно похвалить Microsoft Word 97, в котором эта операция делается без проблем. Хотя не обошлось и без казусов. Первый раз преобразовав свой документ в HTML , я убедился, что отлично вижу его в Word, Explorer, а в Communicator только иероглифы. К тому же размер файла значительно вырос. Оказывается, Word преобразует русские символы в ESC-последовательности, задавая каждую букву трехзначным числом. Не могу сказать, что это выглядит здорово при просмотре файла, да и место на диске экономить нужно, поэтому я написал небольшой конвертер на Си и теперь получаю вполне приличные HTML-файлы. Исходный текст конвертера я разместил на своей домашней страничке (**http://www.chat.ru/~dsokolov**). Переводить простые текстовые файлы в HTML мне очень нравится с помощью утилитки Text2Web (**http://virdi.demon.co.uk/**). В ней можно задать заголовок, шрифт, формат строк, а больше ничего и не требуется. Такую программу несложно написать и любителю, но в версии PRO встроена обработка таблиц, что уже более интересно.

Возможность обмениваться почтой является одной из первых удобных возможностей, которые предоставляет Интернет. Так приятно получать письма из далекой страны! Однако проблема пересылки текста на русском языке остается актуальной до сих пор. До сих пор я получаю письма на английском языке или в кодировке «волапюк» (т.е. латинскими буквами по-русски). И это при том, что в качестве почтового агента обычно выступает такой мощный пакет, как Microsoft Mail. В чем же причина? Сложная настройка программ и недопонимание пользователями технологии процесса. Решить эти проблемы помогает программа The Bat, созданная нашими бывшими соотечественниками из Молдавии (**http://www.ritlabs.com/the_bat/** $25-45). В ней все сделано для того, чтобы сделать работу с почтой удобной. Удачные находки, замеченные в других программах, были воплощены в жизнь. Для начинающих пользователей очень удобно, что программа имеет русский интерфейс, проверку орфографии, шаблоны писем. Опытных пользователей привлечет поддержка нескольких почтовых ящиков, сортировка писем, работа по протоколу IMAP4, использование электронной подписи. Об этой программе сейчас много пишут, но лучше ее все же попробовать. Она того стоит. Не портят впечатления даже некоторые шероховатости (опечатки, смешивание русского и английского языка и т.п.), очевидно, связанные с некоторой поспешностью в выпуске версий.



Замечали ли вы, что перед адресом стоит «http://» , а иногда «ftp://»? Это означает, что вы используете для доступа к информации протокол HTTP или FTP. Не вдаваясь в технические детали, скажу лишь, что HTTP используется для доступа к привычным нам серверам WWW. FTP-серверы (имя обычно начинается с ftp, например ftp.microsoft.com) представляют собой просто склад файлов. После входа на сервере вам покажут содержимое текущего каталога, происходит это примерно так, как на вашем ПК — командой dir. Попробуйте ввести в браузере строку: file://c:. Вы увидите содержимое корневого каталога диска С. Примерно также представляет информацию и FTP. На серверы FTP можно записывать свои файлы и копировать чужие. Браузер умеет работать и с протоколом FTP. Для записи информации на сервер используется команда Upload File. Однако в полной мере все возможности FTP-протокола в браузере не используются. Я столкнулся с этим при загрузке на сервер файлов своей домашней страницы. Функция Publish работает, но не всегда надежно. Из большого числа программ доступа по FTP мне понравился WS FTP PRO. В версии 5.0 поддерживается как стандартный интерфейс (два окошка) и стиль проводника Windows (FTP-сайт показывается как обычная папка). В программе много разнообразных настроек, подкупает надежность в работе. Еще большего удобства можно достичь с помощью FTP Outbox (**http://home.pacific.net.sg/~mannfai/outbx150.zip**). Файлы для отправки вы просто кладете в каталог сервера, на который хотите записать информацию. При подключении к Интернету программа начнет записывать файлы на все серверы, в каталогах которых есть файлы. Это напоминает работу почтового ящика: «бросил и забыл», а письмо пошло по назначению.



Задачу определения страны, которой принадлежит сетевой адрес, с успехом выполняет маленькая программа CountryCodes (**http://www.empire.net/~jason**). Иногда может пригодиться.

В заключение хочется порекомендовать несколько адресов, на которых вы всегда сможете найти новые программы, статьи, ссылки.

Лист софт — самый популярный в России обзор программ
http://www.listsoft.ru/

Freeware.RU — Российский сервер бесплатных программ
http://www.freeware.ru

Download.RU — Российский сервер shareware-программ
http://www.download.ru

Nonags — хороший сервер бесплатных программ, англоязычный
http://nonags.online.ru/main.html

Tucows — одно из «зеркал» популярнейшего англоязычного сервера **http://tucows.rinet.ru/pub/tucows/**

FreeSoft Server — программы, описания на русском языке
http://www.raduga.ru/users/3

Обзоры, советы на русском сервере ZDNET
http://www.zdnet.ru

Если у вас появятся вопросы, пишите мне по адресу **ds@yarobl.tax.yaroslavl.su**.

ДК

Русский Офис

Андрей **Романовский**

«Мы обязательно сможем это сделать!» — возможно, такими словами закончил совещание Тагир Яппаров, президент компании «АйТи» (чьей дочерней фирмой является «Арсеналъ» — создатель «Русского Офиса»). Совещание, на котором было окончательно принято дерзкое решение о создании офисного пакета. Пакета, который составил бы прямую конкуренцию «толстому» и «большому» «Офису» от Microsoft.

Подавляющее большинство людей не задумываются о том, что им надо сделать какой-то «документ». Им просто надо сделать свою работу — будь то рецепт у домохозяйки или реферат у студента. Сделать «красиво». Поэтому им необходим простой, но в то же

время мощный текстовый редактор, табличный процессор, файловый менеджер, переводчик и еще куча разных мелочей. Но им вовсе не нужно иметь большие, неповоротливые программы, которые вдобавок не учитывают особенности русского языка.

Наверное, именно так думали в «Арсенале», когда пришли к выводу, что можно и нужно сделать такой комплект программ, которые были бы не очень сложными для новичка, стоили недорого, но могли выполнить всю необходимую работу. Именно так родился «Русский Офис».

Вдумайтесь в слова — «Русский Офис». Множество людей при слове «офис», скорее всего, скажут — Microsoft. Изменить такое положение вещей бралась маленькая, никому тогда не известная компания. Сейчас можно с уверенностью сказать — их дерзкий замысел удался.

Сегодня в семейство программ, объединенных в одну общую серию «Русский Офис», входят: текстовый редактор «Лексикон» (последняя модификация — «Лексикон XL»); семейство систем перевода «Сократ», ядром которого является «Сократ Профессиональный»; система ведения личных финансов «Декарт»; персональный менеджер документов «Дела в порядке». Помимо этих достаточно серьезных пакетов, в состав «Русского Офиса» входят небольшие, но очень полезные программы: файловый менеджер «Диско Командир», программа восстановления почтовых сообщений «Реаниматор», коллекция шрифтов «Три-О-Граф».

До недавнего времени в «Русском Офисе» были программы для работы с графикой от фирмы Stoik Software, но сейчас «Арсеналъ» принял решение исключить их из «Русского Офиса». Идея соединить в офисном пакете, помимо программ для работы с текстами и файлами, еще и программы для работы с графикой является очень разумной. Поэтому расторжение соглашения со Stoik Software наверняка имело веские причины. Возможно, что программы от Stoik покупались все же не так хорошо, как это предполагалось. Впрочем, все еще может измениться — «Русский Офис» развивается, и программы для работы с графикой имеют шанс вернуться.

Давайте теперь подробнее посмотрим, что же могут делать программы, входящие в состав «Русского Офиса».

Лексикон

В начале своего существования «Русский Офис» не был столь представительным пакетом, в частности, в нем не было текстового редактора. Создать хороший текстовый редактор «с нуля» было бы очень сложно и дорого. «Спасение» пришло неожиданно. Одна из старейших московских компьютерных фирм — «Микроинформ» — решила прекратить дальнейшее развитие своего текстового редактора «Лексикон». «Арсеналъ» выкупил права на этот текстовый редактор (тогда он был еще в версии для DOS, но это их не остановило).

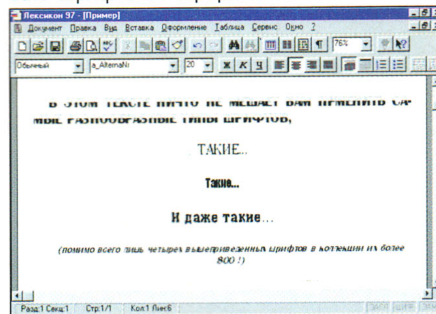
У этого шага были два бесспорно положительных момента. Во-первых, у «Лексикона» — старейшего отечественного текстового редактора — было к тому времени очень большое число пользователей, которые могли стать и пользователями обновленного «Лексикона» для Windows. Во-вторых, слово «Лексикон» было очень хорошей торговой маркой. Наверное, марка «Лексикон» была и до сих пор остается в России единственной, которая способна создать серьезную конкуренцию MS-Word. Больше ни один текстовый редактор в нашей стране не сумел даже приблизиться по популярности к этим двум программам.

Изменить положение вещей бралась маленькая, никому не известная компания

Самой последней версией, доступной сегодня, является «Лексикон XL». «Лексикон XL» — это тот же «Лексикон 97», версия 2, с добавленной поддержкой электронных таблиц. Версия 97 все еще продается, поэтому я расскажу вначале о ней, а затем коснусь тех улучшений, которыми отличается версия XL.

Лексикон 97

Создатели с гордостью называют «Лексикон» — «национальным текстовым редактором». Для того, чтобы «соответствовать», разработчики приложили немало усилий. «Лексикон 97» умеет работать с документами, созданными в MS-Word вплоть до версии 95 и в «Лексиконе» всех версий. Может создавать шрифтовое оформление текста и стили оформления, корректно делать перенос слов, включать в документ рисунки и врезки, вставлять OLE-объекты из других приложений. «Лексикон» позволяет делать сноски на страницу, в конец раздела или всего документа, с его помощью можно набирать текст в несколько колонок, а также создавать многоуровневые списки с автоматической нумерацией. Редактор способен покрыть все потребности по подготовке текста средней сложности.



«Лексикон 97» обладает обратной совместимостью с «Лексиконом для DOS», т.е. вы можете без особого труда как читать файлы в формате «Лексикон для DOS», так и создавать их.

Еще одна приятная особенность — размер файлов. Не секрет, что чем старше версия Word, тем больше места занимает файл, в ней созданный. Формат «Лексикона» — .lx — весьма экономичен. Файл, созданный в «Лексикон 97», занимает в среднем раза в 2-3 меньше места, чем аналогичный, созданный в формате Word 6.0/7.0.

Будучи ориентированным на использование преимущественно в России, «Лексикон» содержит большое число шаблонов, годных для применения на отечественных предприятиях и в госучреждениях. Если вы хотите быстро создать типовой документ, то он наверняка найдется в числе шаблонов, а если его там нет, то его без особого труда можно создать самому. Наличие «национальных шаблонов» — еще одна изюминка «Лексикона», отличающая его в лучшую сторону от «заморского» Word'а.

Время от времени случается досадная оплошность — люди забывают о текущем включенном языке и пишут по-русски, в то время как включена английская раскладка (или наоборот — пишут по-английски, когда включена русская раскладка). У «Лексикона» средства для решения этой проблемы встроенные, а в Word'е вам потребуется писать специальный макрос.

Естественно, в «Лексиконе» присутствует корректная система проверки орфографии, в частности смешанных англо-русских текстов, и хотя она не настолько мощная, как, например, «Орфо», тем не менее ее возможностей достаточно, чтобы из-под вашего «пера» вышел безошибочный, грамотный текст. В базовой поставке «Лексикона» есть собственные русские шрифты, не только текстовые, но и декоративные. Шрифты стандартные для Windows, и поэтому могут быть использованы во всех остальных приложениях.

Особенности версии XL

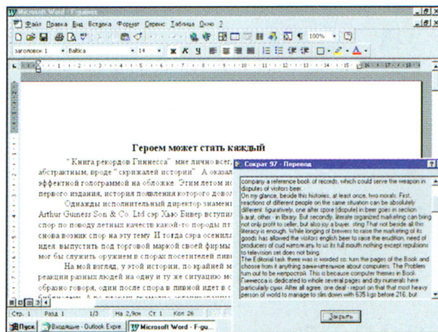
В версии XL все функции «Лексикон 97» дополнены возможностями работы с электронными таблицами. Теперь XL-таблицы можно непосредственно вставлять в текст. Но обновленный редактор позволяет не только применять их для форматирования текста, но и производить в них любые расчеты, начиная от суммирования колонки и вплоть до вставки серьезных формул. «Лексикон XL» содержит 125 встроенных функций, поддерживается построение графиков и диаграмм. «Лексикон XL» позволяет читать и создавать файлы в формате Microsoft Excel версий от 4-й до 7-й (95).

Сократ 98 Профессиональный

Основное преимущество переводчика «Сократ 98» и предмет гордости его разработчиков — это возможность полного сохранения оформления перевода. То есть если у вас есть какой-то файл, то где бы он ни был изначально подготовлен, после того, как он будет переведен, все оформление останется на своих местах. Переводчик можно настроить на перевод специализированных текстов, используя специальные словари. «Сократ 98» имеет две модификации — русско-английскую и, 4-язычную, русско-английско-немецко-французскую.

Система обеспечивает не только сохране-

ние оформления, но и профессиональное редактирование, поскольку в нее встроена облегченная версия текстового редактора «Лексикон 97», что действительно позволяет без проблем «разобраться» со шрифтовыми выделениями, различными стилями или вставленными картинками. Переводить текст можно целиком или по отдельным абзацам, можно перевести также произвольный участок документа. Естественно, система не заменит профессионального переводчика, но если вы хорошо владеете языком, то «Сократ» поможет существенно ускорить перевод текста, а если иностранный язык для вас пока еще «неведомая земля», то, получив машинный перевод, вы вполне сможете уловить смысл оригинала.



Помимо основного словаря (т.н. базового, который содержит более 125000 широко используемых слов и выражений в русско-английской и около 130000 в русско-французской и русско-немецкой версиях) есть ещё тематические словари, которых на сегодняшний день одиннадцать штук — такие как медицинский, юридический, по бизнесу или информатике. Система автоматически настраивается на оригинал, определяя не только исходный язык, но и кодировку и даже предметную область текста.

«Сократ» гибко интегрирован с несколькими приложениями Windows, такими как FineReader 3.0 и MS-Word 95. Можно, не выходя из Word'а, сначала текст автоматически отсканировать, распознать, перевести на другой язык, а уже затем отредактировать. Впрочем, с не меньшим успехом текст можно отредактировать и во встроенном редакторе. В общем, «Сократ» — это система, имеющая в своем распоряжении набор функций, позволяющих грамотно справиться с поставленной задачей по переводу текста, хотя для того, чтобы получить действительно гладкий текст, вам придется поработать головой и отредактировать полученный перевод.

Декарт 98 Профессиональный

Если вы хотите понять, куда уходят ваши деньги — то «Декарт» это то, что вам надо. Система ведения личных финансов позволит вам вести учет всех ваших доходов и расходов, будь то расчет наличными, покупка валюты или оплата счетов за телефон, операции с помощью пластиковых карт или операции по банковским счетам. Единственное, что потребуется — это не забывать вводить в программу информацию о совершенных операциях, и тогда по прошествии некоторого времени вы сможете оценить, принесла ли вам выгоду та или иная сделка. С помощью «Декарта» вы поймёте, выгодно ли то, что вы бросили курить — или вдруг с ужасом обнаружите, что прокутили целое состояние, покупая газировку и мороженое!

«Декарт» сможет дать вам целостную картину ваших финансов, а также поможет грамотно спланировать бюджет и просчитать разные варианты семейной политики. Если вам приходится бывать в командировках, то «Декарт» позволит не запутаться в своих и служебных деньгах, вы всегда будете иметь точную картину по своим и «казенным» средствам. Если вам приходится работать на нескольких работах, то и тут «Декарт» сослужит службу. Вы сможете четко проследить, какая вам приносит доход, а какая, может быть, убыток, а если у вас есть должники или кредиторы, то вы сможете наладить учет поступающих и уходящих средств.

Декарт Финансы

Файл Правка Вид Операции Отчеты Настройки ?

Наличные

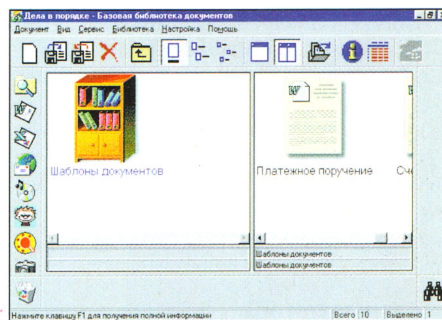
Дата	Категория	Содержан	Адресат	Назначени	Расход	Приход	Баланс	Примеча
31.07.1998					0	0	0	
31.07.1998					0	0	0	
31.07.1998					0	0	0	
31.07.1998					0	0	0	
31.07.1998					0	0	0	
31.07.1998					0	0	0	

Система готова к работе | Рубли | Баланс: 0 | Фильтр выключен

Однако, несмотря на все свои функции, «Декарт» не является системой бухгалтерского учета, он не требует никаких специальных познаний в этой области. Как написано в инструкции к программе: «вам требуются только элементарные навыки работы в среде Windows и здравый смысл». Конкретно, с помощью «Декарта» вы можете: вести учет доходов и расходов в различных валютах, учитывать изменения курсов валют и оценивать реальную динамику своих финансов в зависимости от курса, учитывать начисление процентов по вкладам, вести учет долгов и ссуд, сортировать операции всевозможными способами, фильтровать содержимое рабочих таблиц, накладывая заданные критерии, настраивать отчеты, включая в них данные, отбираемые по различным критериям... Наличие мастеров позволит вам без проблем освоиться, а затем эффективно работать с программой. По итогам года вы сможете заполнить налоговую декларацию, по возможности оптимизировав суму налога. «Декарт» позволит вам внести упорядоченность в финансы, избавив от мучительной проблемы — «куда были потрачены деньги?»

Дела в порядке 97

«Дела в порядке» — это персональный менеджер документов. Сферу применения такой программы сложно понять, когда у вас десяток-другой документов, но когда их число переваливает за сто или, страшно сказать, тысячу, то тут волей-неволей начинаешь задумываться над тем, как упорядочить свой документооборот. Образно говоря, «Дела в порядке» позволяют вам рассортировать все ваши документы по ящикам (папкам) и шкафам. Только не реальным, а виртуальным. Вы сможете создать так называемую библиотеку документов, причем их может быть несколько. С появлением Windows 95 пользователей активно приучают употреблять понятие документ, а не файл. Документ — это то, с чем работают, а файл — то, как это хранится на жестком диске.



«Дела в порядке» полностью соответствуют этой идеологии и предлагают вам работать с документами, предоставив самой системе разбираться, какое приложение необходимо для редактирования или создания файла того или иного формата. В библиотеку программы заносится информация о созданных шкафах и папках, внутри которых лежат ярлыки на ваши документы. Вы можете называть все объекты библиотеки программы любыми удобными вам именами, главное, чтобы имена эти были вам удобны и чтобы вы в них не путались. «Дела в порядке» послужат вам верой и правдой, если у вас действительно много документов, а также если вам сложно ориентироваться в файловой системе с помощью стандартного «Проводника». Вы можете создать более привычную структуру из шкафов и папок, и работать с ней, не задумываясь о том, где в действительности лежит искомый файл — вам достаточно знаний о том, где находится к нему ярлык.

Диско Командир 98

Про Norton Commander слышали все без исключения. По его образу и подобию было сделано немало файловых менеджеров, один из которых — «Диско Командир». «Диско Командир» — это аналог Norton Commander для среды Windows. «Диско Командир» совмещает привычный вид синих панелей Norton'а с удобством и функциональностью русскоязычного продукта. «Диско Командир» позволяет: полноценно работать, применяя Drag-and-Drop (Потяни и брось), запускать из командной строки DOS- и Windows-прило-

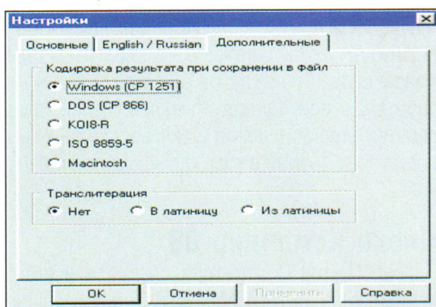
жения, работать с архивами как с каталогами, поддерживает длинные имена, но самое важное, ради чего многие пользователи применяют отечественные файловые менеджеры, — возможность просмотра файлов с помощью встроенных в них вьюеров (программ просмотра).

«Диско Командир» позволяет просматривать русскоязычные файлы, набранные в кодировках DOS, Windows и КОИ-8. «Диско Командир» дает те же функциональные удобства, что и Norton Commander 5 для DOS, работает с длинными именами и работает быстрее, чем Norton Commander для Windows. Ошибочно было бы думать, что «Диско Командир» полностью копирует Norton Commander. В частности, в «Диско Командир» не реализованы несколько функций, которые есть в NC 5, в основном коммуникационного свойства (например, связь между ПК через последовательный порт или эмуляции терминала). «Диско Командир» — это весьма удачная попытка совместить привычный интерфейс с высокой функциональностью.

Реаниматор 98

Электронной почтой пользуются все больше и больше людей, поток сообщений между которыми увеличивается день ото дня. Но в русском Интернете, к сожалению, есть одно не очень легко преодолимое противоречие: большинство почтовых серверов поддерживают преимущественно кодировку КОИ-8, в то время как большинство пользователей используют системы на базе Windows, которая эту кодировку понимает весьма плохо и в которой основная — это кодировка Windows (CP-1251).

Есть три пути разрешения этой проблемы — стремиться к всеобщей унификации

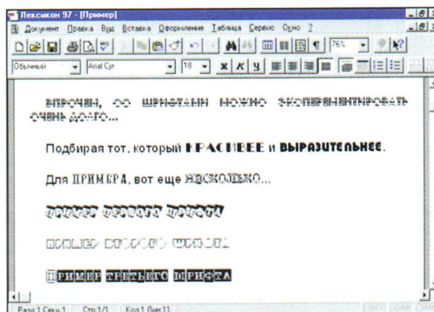


почтовых программ, к установлению стандартов; отсылать письма в виде вложений (attachment); или использовать программы-перекодировщики. Первый путь долгий и медленный, но за ним будущее. Второй неудобный и дорогой, размер файла-вложения в несколько раз превышает размер сообщения, особенно если сообщение небольшое. Как реальный выход остается третий путь: использовать программы-перекодировщики сообщений электронной почты. «Реаниматор» относится именно к такому классу программ. Эта программа позволяет вернуть к естественному языку сообщение, прошедшее несколько перекодировок. «Реаниматор» не только может определить исходную кодировку и дать возможность прочитать письма, у программы есть еще механизм транслитерации (это когда пишут сообщения по-русски английскими буквами, например vot tak), который может перевести набранный латинскими буквами текст в читаемый русский. Эта весьма простая программа может оказаться незаменимой для того, кто имеет обширную электронную переписку.

Три-О-Граф 98

Это — еще одна «изюминка» «Русского Офиса». За очень небольшие деньги вам предлагаются «богатства всего мира». Мира шрифтов.

На первый взгляд может показаться — ну зачем дома шрифты? Но если вам вдруг захочется красиво оформить письмо или любой другой документ, то сделать это можно будет с



помощью шрифтов. Сделать быстро и красиво. На рисунках приведены образцы всего лишь нескольких шрифтов, может быть, не самых эффектных, но в коллекции этих шрифтов сотни!

Всего в стандартную поставку входит 300 шрифтов, а в профессиональную целых 700! Из этих семисот 200 предназначены для набора текстов, 400 декоративных, для создания красивых заголовков и выделений, 100 оформительских шрифтов для экстравагантных надписей и лозунгов. Все шрифты выполнены в формате True Type и полностью совместимы со всеми приложениями Windows. Кроме того, все шрифты выполнены в формате Unicode, т.е. у вас не возникнет проблем ни с одним текстовым редактором, который требует только такие шрифты (например, Word 97).

Поставка

Любую программу можно приобрести отдельно или в составе комплекта. Все коробочные версии поставляются на... дискетах. Наверное, «Арсеналъ» решил, что не у всех пользователей могут быть приводы для чтения компакт-дисков. С одной стороны, справедливо, но с другой — устанавливать программу с восьми дискет радость не самая большая.

Если вы решите попробовать какие-то программы прежде чем их покупать, то на сайте компании www.ars.ru есть их демо-версии, которые можно скачать бесплатно.

Системные требования

Все продукты от «Арсеналъ» занимают немного места на диске и нетребовательны к ресурсам вашего ПК. Вполне хватит 8-12 Мбайт оперативной памяти и от 1-2 до 12 («Лексикон») -20 Мбайт («Сократ») на жестком диске. Единственно ресурсоемкое приложение — шрифтовая коллекция. Под нее потребуется (если вы решите поставить все 700 шрифтов) более 30 Мбайт на жестком диске.

За очень небольшие деньги вам предлагаются «богатства всего мира»

Цены

Цены на все продукты серии «Русский Офис» в несколько раз ниже, чем цены на аналогичные продукты из состава «Офиса» от Microsoft. При этом существует целый ряд скидок для учебных учреждений и корпоративных пользователей. Зарегистрированные пользователи имеют скидку в 50%.

«Лексикон 97», стоит 40 долл., версия XL стоит порядка 90 долл.
«Три-О-Граф 98» — стандартная 40 долл., профессиональная — 90 долл.
«Сократ 98 Профессиональный» — 100 долл.
«Декарт 98» — 90 долл.
«Дела в порядке 97» — 40 долл.
«Диско Командир 98» — 20 долл.
«Реаниматор» — 15 долл.

Тагир Яппаров был абсолютно прав, когда сказал: «Мы сможем это сделать». Время показало, что проект, вначале не вызывавший ничего, кроме улыбок и легкого снисхождения, стал одним из самых успешных за последнее время. Конечно, ниша «Русского Офиса» не столь велика, как у могучего MS-Office, но я уверен, что массовый пользователь, распробовав этот продукт, отдаст ему должное. «Русский Офис», как говорят его разработчики, с каждой новой версией будет становиться все солиднее, и я надеюсь (*искренне верю*), что «Русский Офис» ещё долго будет продолжать служить нам всем верой и правдой. ДК

Домашняя мультимедиа-студия или Вечная жизнь в цифре

Вероятно, не осталось такого пользователя персонального компьютера, который бы ни разу не использовал какой-либо мультимедиа-энциклопедии. Огромное количество людей в своей профессиональной или повседневной жизни используют мультимедиа-справочники, энциклопедии, журналы, каталоги и пр. У большинства из них резонно возникает вопрос: а нельзя ли создать нечто подобное самому? Как это сделать? Сколько это стоит? Что для этого необходимо?

Дмитрий Кречман

Часть первая. Начинаем!

Когда в 1993 году в моей жизни появился первый Макинтош (по тем далеким временам чудовище, а не машина — RAM 20 Mb, True Color, Video In, CD-ROM, Sound), то один из первых выводов, которые я для себя сделал, был следующим.

Простая американская мечта (стать миллионером) очень просто реализуется с помощью обычной эпловской персоналки. Как? Вот так. Для начала ты едешь в какую-нибудь тьмутаракань, живешь в палатке, делаешь три десятка фотографий на природе с местными жителями, их собаками и верблюдами, ещё пару в самых непроходимых местах и ещё пару на фоне исторического ландшафта. Затем дома пишешь все это на компакт-диск с помощью пишущего CD-ROM'а — и на следующий день просыпаешься героем Америки, полностью оцифрованным и с кучей «зеленых» в кармане!

План этот (для тех, кто решит его осуществить) нуждается в небольшом дополнении. Поскольку в Америке сильно феминистское движение, то лучше быть юной хрупкой девушкой в возрасте до 23-х лет включительно. А если вы другого пола и возраста, то тогда вам стоит подумать о том, как компенсировать отсутствие гармонии милого личика героини и натуралистического естества аборигенов. Наверное, прежде всего вам стоит быть очень хорошим фотографом...

Пусть читатель меня простит за казуистический восторг, но все это я вынес, просмотрев подаренный вместе с Маком компакт-диск под названием From Alice To Ocean, который сделан по принципу интерактивного слайд-шоу и рассказывает (рассказывает в буквальном смысле этого слова — голосом героини) о путешествии через пустынную часть Австралии от города Alice к западному побережью (см. рис. 1 на следующей странице).

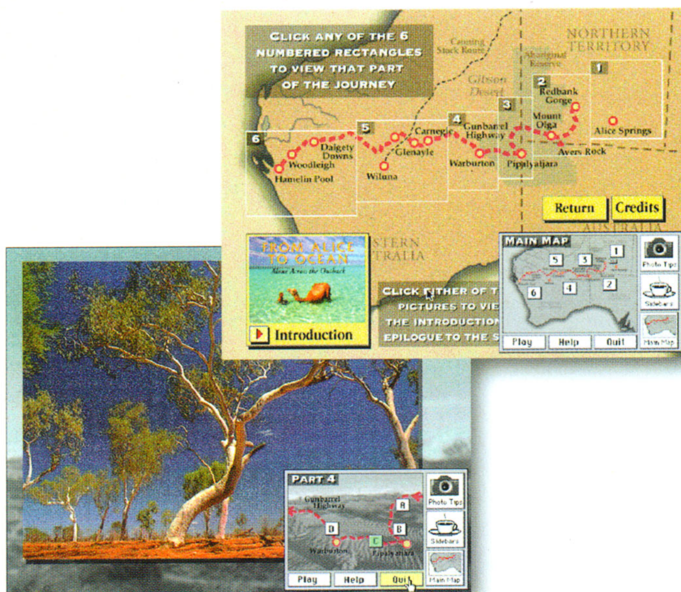


Рис.1. Карта перемещения героини диска и увиденный ею австралийский «саксаул».

Спустя нашу «пятилетку», когда домашний компьютер стал в России фактом и нормой жизни, я вернулся к тем давним моим мечтам. Дело в том, что сегодня чудо создания мультимедийного диска реализуется на уровне обычного пользователя персоналки. И в Австралию для этого ехать, конечно, совсем не обязательно. Что нам эта их Австралия! Если в Австралии только одна пустыня, в которой, кроме наичернейших аборигенов и одной горы в центре континента, практически ничего нет, то у нас мест, достойных цифрового будущего, на порядки больше! Чего стоят, например, Воркута или Ямало-Ненецкий национальный округ — олени, яранги, пхали, шашлыки, снежный покров в 3 метра и рюмка водки у камина!

Впрочем, если вы свой отпуск проводите в местах потеплее, то цифровые виды этих тёплых мест — например, Турции или Канарских островов — тоже вполне способны радовать и согревать душу.

Подумайте о детях, подумайте о внуках, подумайте о себе в конце концов! Жизнь не вечна... Как, спустя многие годы, ваши потомки смогут насладиться вашим голосом — голосом человека, которому они обязаны своим появлением на свет не меньше, чем государству?! Как они смогут посмотреть вам в глаза в трудную для себя минуту и найти там ответ на мучающие их вопросы бытия? Как они смогут... короче, вот мой совет: цифруйте все что можно и пишите на собственные CD-ROM'ы! Это единственный цифровой путь в цифровое будущее!

Итак, предположим, что я вас убедил и вы действительно готовы заняться изготовлением своего первого мультимедийного компакт-диска. Что в первую очередь нам понадобится для работы над ним?

Мультимедийная персоналка (я исхожу из того, что она у вас уже есть) — класса Pentium не меньше чем с восемью мегабайтами памяти. Очевидно, понадобится сканер — цветной и, лучше всего, планшетный. Сейчас младшие модели цветных планшетных сканеров стоят недорого и доступны для дома. Со сканером вы получите и необходимое для сканирования изображений программное обеспечение. Более сложное оборудование — записывающий CD-ROM и, если необходимо, видеоплату для оцифровки видео — купить сейчас тоже несложно. Если же вы не хотите возиться со всем этим сами — можно заказать кому-либо работы по записи и оцифровке.

Если вы всё же решили приобрести все это оборудование, то мы можем сразу же предположить, во сколько вам это обойдётся. Стоимость приемлемого по качеству записывающего CD-ROM 6x2 около четырехсот долларов. Дешевая плата для оцифровки видео стоит вообще недорого, ну а получше — полупрофессиональная с видеовходом и выходом (имея такую, можно заниматься нелинейным монтажом) около 400–600 долларов. Итак, суммируем: Pentium 200 MMX, RAM 32 Мбайт, HDD 3,2 Гбайт, Sound + монитор 15" обойдутся в сумму порядка тысячи долларов. Еще около двухсот долларов стоит простой планшетный цветной сканер, приблизительно четыреста долларов записывающий CD-ROM и около 400 — видеоплата для оцифровки. Итого получаем около двух тысяч долларов на оснащение небольшой мультимедиа-студии. Это, конечно, подороже, чем просто PC, но стоит ли экономить, когда речь идёт о билете в цифровое Будущее? (Кстати, мультимедиа-студия — отличная штука и для созидательного труда ваших детей!)

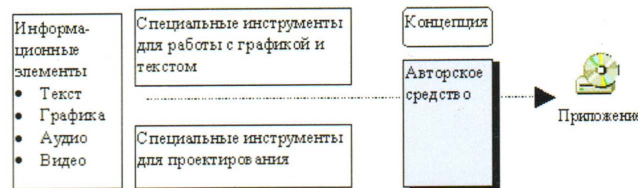


Рис. 2. Цепочка разработки мультимедиа-диска.

После такого приобретения сразу хочется приступить к работе — все отсканировать, записать звук, видео и... Вот тут-то мы и сталкиваемся с вопросом: а можно ли сразу писать все на CD? Интересно, что после поездки в Австралию делала героиня нашего диска, кроме как приводила себя в чувство после двухмесячного пребывания в пустыне с плохо переносящими австралийский климат верблюдами?

А делала она следующее. Она наняла на свою скромную зарплату туриста-путешественника программиста, который месяца за четыре написал для неё простую программную оболочку для показа интерактивного слайд-шоу. Возможно даже, что она ему и не платила, а сделал это он по дружбе. Или за проценты с продаж. Или и за проценты, и по дружбе, но дешевле. Если бы и вам сегодня предстояло пройти этот этап, занявшись наймом на работу программистов, то означало бы это только одно: жизнь стоит на месте, а паровоз прогресса так и ржавеет где-то в центральной Австралии. По счастью, это не так!

Все вышеперечисленные малоприятные вещи теперь заменены одной, но приятной для множества потенциальных авторов — *авторским средством*. Авторское средство — это такая программа, которая позволяет обычному пользователю персоналки собрать из заготовок (отсканированных фотографий, оцифрованного звука, видео и прочих медиа-полуфабрикатов) свою собственную мини-, макси- или совершенно обычную мультимедиа-энциклопедию и при этом не платить программисту. Заметьте: при этом от вас не требуется никаких программистских умений!

Хорошее авторское средство позволяет работать и создавать как простые, так и сложные мультимедиа-продукты. Средств этих в мире достаточно много — одни ориентированы на разработку презентаций (такие, как PowerPoint), другие на разработку мультимедиа-игр.

Но нам с вами понадобится нечто третье. Нам

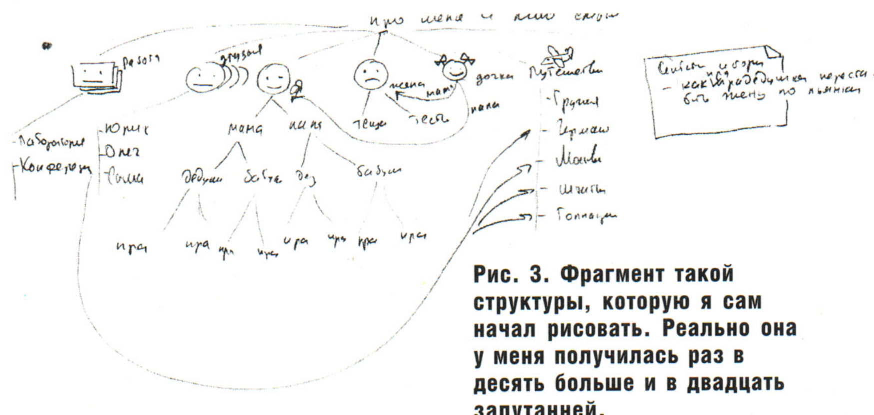


Рис. 3. Фрагмент такой структуры, которую я сам начал рисовать. Реально она у меня получилась раз в десять больше и в двадцать запутанней.

понадобится такое средство, которое позволит, во-первых, не только повторить, но и превзойти австралийский опыт простой американской девушки и, во-вторых, предоставит нам достаточно свободы для реализации наших творческих потенций. Поэтому новое поколение, в рамках этой статьи, выбирает такую программу как «ГиперМетод» (HyperMethod). И это правильно. И вот почему.

Во-первых, это единственное авторское средство, которое локализовано для России. (Документация и учебник переведены на русский язык.) Во-вторых, оно позволит реализовать наши творческие замыслы достаточно простым способом. И в-третьих, его ознакомительную версию можно бесплатно перекачать по Интернету (**http://www.eltech.ru/hyper**) либо купить в центральных компьютерных магазинах Москвы и Петербурга примерно за 11 долларов вместе с документацией и примерами на CD-ROM.

Недостатки большинства других средств (типа Macromedia Director) сводятся к одному — они слишком сложны для решения нашей относительно простой задачи. Следствие этой сложности — необходимость тратить значительные усилия и время на освоение дорогих и высокопрофессиональных программных средств. Хотя, если вы решили потратить еще пару-тройку тысяч долларов на программное обеспечение и еще немного на обучение, то Macromedia Director не такой уж и плохой вариант. Правда, — готов поспорить! — то, что получится у вас в результате, будет мало отличаться от продукта, который вы могли бы создать с помощью обычного авторского средства. Если же вы решите использовать PowerPoint, то вам, к несчастью, не удастся создать презентации размером в десятки мегабайт, которые бы обладали приемлемой скоростью работы. Дело в том, что PowerPoint не любит больших и разветвленных презентаций.

Рис. 4. Отсканированные фотографии разных времен.

Теперь давайте подумаем, что же мы будем создавать. Для начала можно использовать ваш домашний семейный архив. (В этом случае вы будете творить со всей любовью и теплотой к дорогим вам людям!) Кроме этого, вы сможете рассчитывать, что в будущем сами войдете в чей-либо семейный архив, и сегодняшняя ваша работа будет востребована. Вот она — связь поколений!

Во-первых, соберем материал — фотографии предков и ваши фотографии, путешествия, ландшафты, события, застолья, марки, значки и талисманы. Добавим видеосъемку и записи из музыкальных архивов. Рассортируем по временам, приправим текстом с описаниями мест, воспоминаниями и семейными историями и затем по очереди будем выкладывать всё это собрание на сканер и на другие «цифрователи» для сканирования и оцифровки. Количество неизбежно должно перейти в качество — рано или поздно из всей этой мешанины материалов должна выкристаллизоваться *структура* нашего будущего приложения. Какая она могла бы быть? Лучше, если вы возьмете карандаш и нарисуете ее на листе бумаги. Сразу предупрежу: на бумагу не скупитесь, выбирайте листы побольше и пошире. Формат листа не должен ограничивать ваш творческий порыв, чем больше событий и историй вы вспомните и зафиксируете на бумаге — тем лучше!

В будущем мы сопоставим каждому из элементов рисунка *страничку* в нашем цифровом архиве, на которой будет и текст (к примеру, семейная история), и фотография, данной семейной истории соответствующая, и музыкальное сопровождение (или чей-то голос за кадром или в кадре). Каждой стрелочке в нашей будущей системе сопоставим *гипертекстовую связь*. К примеру, если я вспоминаю пра-прадедушку, то обязательно помещу его фотографию, связанную с ним историю про... и, возможно, музыку, которую он любил. А мои сегодняшние путешествия, выстроенные в хронологическом порядке, сопровождаются, помимо фотографий, видеофрагментами, снятыми в различных местах, а также рассказом приятеля.

На рисунке 5 показана страничка, сделанная в «ГиперМетоде», на которую помещена фотография и добавлены гипертекстовые связи, которые позволят моим детям, друзьям и потомкам перейти от этой страницы к близким по содержанию. Для этого им достаточно будет щелкнуть мышкой по выделенным (подчеркнутым) словам, и на экране появится новая страничка, с изображением моего дедушки и описанием его трудного жизненного пути. Заиграет музыка того времени (к примеру, «Они ехали долго в ночной тишине, по широкой украинской степи, вдруг в дали, у реки, засверкали штыки, это бело-о-гвардейские цепи...», и тут появляется мой другой дедушка-белогвардеец...).

От моего дедушки очень просто переместиться к моим родителям и, наконец, ко мне лично. От меня к моей дочке, моим друзьям, увлечениям и путешествиям. У многих до сих пор где-то на дальних полках пылятся бобины магнитофонных лент с записями Высоцкого, «Машины времени», Клячкина и Джо Дассена. Как жаль, что время безжалостно уничтожает это наследие прошлого. Цифруйте! На диске поместится до *двух суток* непрерывного монозвучания! Цифруйте, пишите на диск

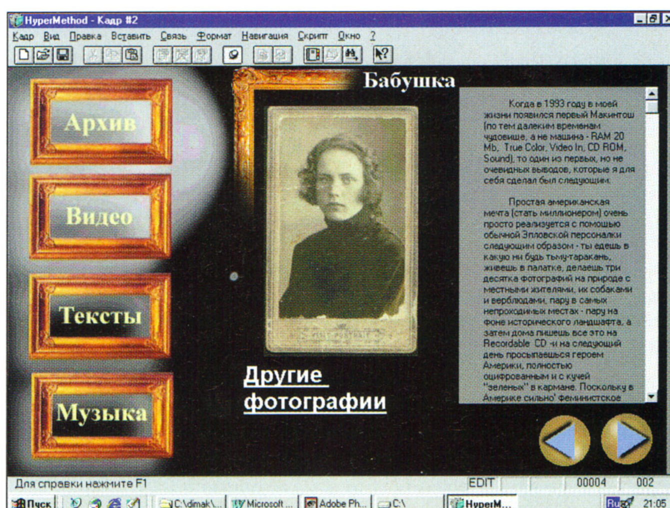


Рис. 5. Так выглядят наброски моих страниц, выполненные в HyperMethod.

и помещайте в домашний архив звуки и музыку ушедшего времени! Над диском время не властно, и только лишь стихийные бедствия или развод смогут разорвать цепочку времен.

Да, приятно пролистать старые фотографии и, увидев приятелей буйной молодости, послушать *ту* музыку. А от приятелей, друзей и «мальчишников» можно очень просто снова перекинуть гипертекстовую связь к своей личной страничке. В общем, как ни крути, идея-фикс эгоцентриков — *Я как Центр Мироздания* — получает реальное воплощение в конкретном мультимедиа-продукте. Хотя это и побочный эффект домашней мультимедиа-студии, но весьма и весьма существенный (и приятный).

В первой половине этой статьи я очертил круг того, *что* делать. О деталях и подробностях мы не говорили. Мы не останавливались на том, как отсканировать фотографию, как запустить «ГиперМетод» и как вставить фотографию на страничку, где рассказывается о командировке в Тбилиси, а также о Хванчкаре, Киндзмараули, Саперави, Напареули, Шуамте, Вазисубани, Оджалеши, Ахашени и замечательной Алазанской долине. Я попытался помочь вам разобраться, *что* необходимо для создания мультимедиа-продукта, кроме командировки в Тбилиси. Рассказать о том *как* — цель и задача следующей части.

Часть вторая. Как же все-таки создать домашний альбом?

Творческие натуры вряд ли нуждаются в строгих правилах. Если вы, к примеру, в душе художник, то создавать вы можете всегда. В том смысле, что вряд ли это когда-нибудь и чем-нибудь закончится. В этом смысле вам будет все равно как создавать — хоть сверху вниз, хоть снизу вверх. Но для менее творческих и не столь хаотических натур лучше всё-таки наметить некоторые отправные точки. Создать — то есть получить конечный результат — можно, пользуясь приведенной здесь последовательностью шагов. Иногда это называют алгоритмом. При создании собственного альбома будем придерживаться следующей последовательности.

1. Первое, что необходимо — представить и описать структуру (схему) будущего приложения. Это мы уже сделали ранее, когда говорили о различных родственных связях и гипертексте.

2. Второе, достаточно простое действие — отсканировать (оцифровать) фотографии и рукописи в том размере, в котором они будут представлены затем на экране. Сканировать желательно в режиме 72 dpi (точек на дюйм), масштаб 100%, True Color. Понять, что получится в этом случае, можно следующим способом — приложите фотографию к экрану монитора и представьте, что это изображение на экране. С некоторыми поправками и оговорками — так и будет. Если вы сканируете фрагменты фотографий — то они будут пропорционально меньше по отношению к фотографии. Если вы заметили, что они получаются слишком маленькие — увеличивайте масштаб. Для фотографий 10x15 можно устанавливать масштаб 200%, если в результате вам необходимо получить изображение, занимающее почти весь экран. Подробную инструкцию по сканированию, учитывающую особенности именно вашего сканера, вы должны получить вместе со сканером. Главное, что необходимо установить, так это разрешение и масштаб. В результате у вас должны получиться файлы в формате BMP. Или JPG — этот формат занимает меньше места, но требует наличия у вас некоторых, хоты бы поверхностных, знаний о том, что такое сжатие и к какой потере качества оно приводит.

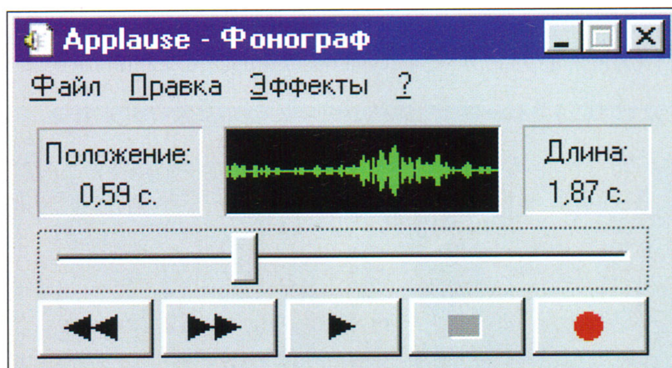


Рис. 6. Фонограф Windows.

3. Придумать текст, который вы хотите произнести и записать его на магнитофон либо через микрофон. Добавить звуки, которые вы или ваши домашние животные (кошки, собаки) можете издавать, и музыкальные фразы, которые соответствуют вашему музыкальному образованию. Составьте список и подберите те музыкальные произведения, которые вы хотите поместить на диск. Они могут быть на магнитофонной ленте, кассетах, виниле или на Audio CD. Позаботьтесь о переходнике с разъемами для аудиовыхода магнитофона и аудиовхода на звуковой плате вашего компьютера. Обязательно побеспокойтесь о свободном месте на диске для будущих звуковых файлов.

Рис. 7. Процесс оцифровки видео с помощью платы оцифровки SNAZZI.

Рис. 8. Примеры оформления различными стилями, поставляемые с новой версией HyperMethod 3.0.

4. Если в предыдущем пункте вы ничего цифрового не сделали, то сейчас цифруйте звук и музыку. Если вы оцифровываете голос, то достаточно установить следующие параметры качества записи: моно 11 кГц, 8 бит. Если речь идет о музыке, то тогда параметры равны 22 кГц. Как правило, для начала достаточно записать все в формате WAV. Если у вас совсем нет опыта, то проще всего воспользоваться обычным Фонографом, встроенным в Windows. Это не сложнее, чем пользоваться обычным магнитофоном.

У Фонографа есть один недостаток — весьма неудобно регулировать длину записи. Но для простого получения WAV-файлов с вашим голосом или перезаписи с магнитофона проще способа не придумать. В дальнейшем, набравшись опыта, лучше использовать звуковые редакторы посерьезнее, типа WaveFront, и формат MP3. Используя этот формат, вы сэкономите место на диске, потому что он примерно в десять раз компактнее формата WAV — но требует больших ресурсов компьютера. Если вы хотите переписать музыку с Audio CD, то существуют простые программки типа cd2wav для перевода звуковой дорожки с CD в формат WAV операцией простого копирования.

5. Теперь надо оцифровать видео. Видеофайлы — это са-

мый громоздкий материал. Как правило, все платы оцифровки видео поддерживают формат AVI. Платы подороже поддерживают MPEG. Разница между этими форматами существенная — так же как разница межу WAV и MP3. Но даже один и тот же AVI может использовать различные алгоритмы сжатия, поэтому сами файлы с расширением AVI могут отличаться друг от друга как день от ночи. Для начала смело цифруйте в самый простой AVI. Может быть, вы потеряете в качестве или размере файла, но то, что вы получите, окажется вполне достаточным для начала.

Как устроен скрипт button.map

Когда вы будете создавать гипертекстовые связи от кнопочек, фрагментов рисунка или текста, то эти связи по умолчанию будут реагировать на нажатие левой клавиши мыши. Для того, чтобы облегчить себе работу, можно переписать управляющую программу, описывающую действия при нажатии левой клавиши мыши. К примеру, если вы перепишете программу управления кнопкой (которая хранится в файле button.map) следующим образом

```
OnInit
SetObjectText GetObjectName        // устанавливает текст, отображаемый в кнопке
                                   // таким же как и внутреннее имя кнопки
OnLeftClick
if( GetObjectName == «prev»)       // если имя кнопки равно «prev»
ActivateLink 2                     // то перейти по связи от кнопки
endif
if( GetObjectName == «next»)       // если имя кнопки равно «prev»
 ActivateLink 2                    // то перейти по связи от кнопки
endif
if( GetObjectName == «table»)      // если имя кнопки равно «prev»
OpenChunk FindChunk(«table»)       // то перейти к синхронистической
                                      таблице
endif
if( GetObjectName == «sound»)      // если имя кнопки равно «prev»
f=PlaySound( GetChunkName          // то запустить звуковой файл
+ «.wav», FALSE, FALSE)            // с именем, таким же как и имя
                                      кадра
 endif
if( GetObjectName == «video»)      // если имя кнопки равно «prev»
 OleActivate «video», 1            // то запустить видеофрагмент
endif
```

то вам достаточно будет поддержать дисциплину имен для кнопок — вставлять кнопки и давать им имена next, prev, table, sound, video командой *Формат|Объект*.

6. Выбрать стиль оформления (ампир, строгий, веселый, nostalgi, революционный, prodigy — пугать бабушек...) альбома и, в соответствии с ним, создать основные элементы оформления (кнопки, обои...) страниц. Тут можно пойти тремя путями:

— воспользоваться талантом, полученным от Бога;
— использовать готовое оформление;
— копировать чей-то понравившийся вам стиль.

Все пути хороши, особенно первый. Тем же, кто не уверен в своих способностях, рекомендован второй и третий пути в соответствующей последовательности. Готовое оформление вы можете найти на **http://www.eltech.ru/hyper** в разделе примеров.

7. Определить основные типы страниц альбома (про конкретного человека, про событие, перечень, уточнение, справка, муравка, вертикальный, горизонтальный...). Это первый шаг, который требует непосредственного использования авторского средства. Для его качественного выполнения вам потребуется некоторый опыт общения с HyperMethod как основным авторским средством. К примеру, мы хотим создать альбом, состоящий из двух типов страниц:

— хронологическая линия (некоторые используют страшное слово — *синхронистическая таблица*), содержащая годы, между которыми можно переключаться. При выборе года на экране появляются упорядоченные по месяцам маленькие изображения фотографий. Щелкнув по такому изображению, можно развернуть его на весь экран, услышать комментарии к нему и пр.;

— собственно фотографии с какими-то комментариями к ним и, возможно, звуком, музыкой и прочими элементами. При этом от фотографии можно перейти к следующей и предыдущей (для последовательного просмотра), назад к таблице и по многим гипертекстовым связям.

Рис. 9. Окно кадра в HyperMethod после установки параметров.

Заметьте, что синхронистическую таблицу создавать не обязательно. Для несложного мультимедийного продукта достаточно перечня фотографий. Но если вы хотите, чтобы ваш продукт был эффектным, то, конечно, синхронистическая таблица должна быть. И это правильно. Прогресс не остановить, синхронистические таблицы не роскошь, а средство пользователя для доступа к информации.

8. Создать шаблоны страниц фотоальбома, используя стили оформления. Этот процесс очень похож на оформление документа для какого-нибудь Word'а — просто нажимаете кнопочку (конечно, после запуска «ГиперМетода») *Создать новый кадр*. Появляется новое окошко, в которое тут же можно вводить текст. В первую очередь создадим шаблон для кадров с фотографиями. Для этого в окошке

— установим фон (обои) из файла back.bmp, добавим другие элементы оформления окна — титул, кнопки минимизации-максимизации, рамки и пр. Оставим только вертикальную полосу прокрутки, на тот случай, если вы под фотографиями захотите сделать текст и общий размер кадра превысит размер экрана и потребуется прокрутка вверх-вниз. Для этого используем команду *Формат|Кадр;*

— вставим кнопочки перехода — к следующей фотографии, к предыдущей и к синхронистической таблице, из файлов next.bmp, prev.bmp, table.bmp, и установим для них имена next, prev и table командой *Формат|Объект*. Т.к. кнопки имеют непрямоугольную форму, то установим для них белый цвет прозрачным командой *Формат|Рисунок|Специальная отрисовка;*

— вставим кнопки проигрывания звука и запуска видео из файлов sound.bmp, video.bmp, В будущем, если звука или видео не будет — эти кнопки легко удалить;

— разместим окно на экране и зафиксируем его командой *Формат|Фиксировать*, для того, чтобы в следующий раз, когда мы к нему обратимся, окно появилось бы точно на этом месте и имело бы точные размеры. Кадр приобретет вид, показанный на рисунке 9;

— сохраним созданное, но не как кадр системы, а как шаблон. Для этого в меню **Файл** выполним команду *Кадр|Сохранить как шаблон*. Когда мы будем создавать кадры по этому шаблону, то

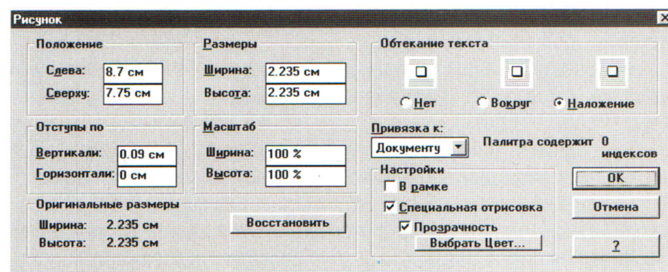


Рис. 10. Параметры рисунка.

воспользуемся командой *Кадр|Создать по шаблону* — при этом сразу будут появляться кадры с кнопочками и прочими элементами оформления. Вам останется только вставлять отсканирован-

Рис. 11. Синхронистическая таблица, выполненная в HyperMethod.

для текстовых якорей соответствующий годам скрипт под названием year.map.

Для фотографий командой *Формат/Объект* установите имена, соответствующие году, и флажок *Невидим*. Теперь, когда пользователь будет просматривать таблицу, на экране появятся только те уменьшенные фотографии, которые были сделаны в году, по цифрам которого был произведен щелчок мышью.

Сохраните этот кадр под названием Table. Связи с ним кадров с большими фотографиями будут установлены автоматически, благодаря тому, что мы установили в скрипте для кнопки связи не с каким-то конкретным кадром, а с кадром, который называется Table.

Заметьте, что в скрипте используется переменная *Year* типа *STRING* (строка). Для того, чтобы не возникло ошибки, ее необходимо объявить командой *Скрипт/Переменные/Объявить*.

ные фотографии командой *Вставить/Рисунок,* вводить текст комментариев с клавиатуры и сохранять их;

— создайте кадры, как это было предложено в предыдущем пункте, и поместите туда ваши фотографии.

При сохранении правильно придерживаться некоторой дисциплины имен. К примеру, *1965a* (или просто 65, если вас совсем не беспокоит проблема 2000 года) может означать фотографию, сделанную в 1965 году в апреле месяце. Вообще-то, в имени могут быть кроме цифр и буквы — их также можно использовать для обозначения (общая длина имени не должна превышать 80 символов);

— свяжите все кадры между собой. Для этого установите гипертекстовые связи от кнопок Next и Prev к, соответственно, следующей и предыдущей фотографиям командой *Связь/Создать.*

Создание синхронистической таблицы

После того, как мы создали множество кадров с кнопочками, фотографиями, звуковым сопровождением и гипертекстовыми связями, мы можем приступить к созданию синхронистической таблицы. Последовательность действий тут весьма условна — вы можете создавать таблицу одновременно с созданием самих кадров с фотографиями или вообще до их создания. Но я думаю, что только после того, как вы создадите кадры с фотографиями, у вас появится опыт и вы по-настоящему оцените масштабы работы.

Для создания таблицы нам понадобится следующее:

— обои, обозначающие линию жизни. К примеру, вы можете использовать файл tab_bck.bmp;

— уменьшенные фотографии, к примеру, размером 20x30 точек — для их обозначения;

— переписанные скрипты для таблицы (опять же, если вам лень их писать, то скачайте их из Сети, по адресу **http://www.eltech.ru/hyper**).

Для создания таблицы выполните команду *Создать/Кадр*, а затем подключите обои для таблицы (совершенно так же, как вы подключали их для обычных кадров). Затем вставьте в кадр командой *Вставить/Рисунок* уменьшенные фотографии. Установите от каждой из них гипертекстовую связь к кадрам с большим изображением, которые мы создавали ранее. Справа в столбик введите года и для каждого их них создайте текстовый якорь командой *Вставить/текстовый Якорь*. У вас должно получиться примерно то же, что показано на рисунке 11. Затем для уменьшенных фотографий подключите (командой *Скрипт/Объект/Загрузить*) скрипт, который называется photo.map, а

Заключение

Все, что ранее было изложено в этой статье, стоит воспринимать только лишь как *рекомендации*, а отнюдь не точную исчерпывающую инструкцию. Воспользовавшись этим материалом, вы получите помощь на этапе своих первых шагов. Не стоит обольщаться и надеяться на то, что, прочитав эту статью, вы сможете быстро и без хлопот самостоятельно изготовить высококачественный программный мультимедиа-продукт. Такое станет возможным только после того, как у вас появится достаточный опыт как в разработке идей, так и в организации и планировании

Как устроен скрипт photo.map

```
OnUpdate
if( year == GetObjectName )   // если имя фотографии совпадает с годом
if( NOT IsObjectShow )        // если фотография еще не отображена
ShowObject TRUE               // то отобразить фотографию
Endif
Else                          // если имя фотографии НЕ совпадает с годом
if( IsObjectShow )            // если фотография отображена
ShowObject FALSE              // то погасить фотографию
Endif
Endif
```

Как устроен скрипт year.map

```
OnClick
Year = GetObjectText          // устанавливает год, для которого отображаются фотографии
```

работы. Помимо этого, вы непременно столкнетесь со сложностями современного дизайна, требований тестирования и прочих рутинных вещей. Некоторую помощь вы сможете найти по следующему адресу **http://www.eltech.ru/hyper**.

К примеру, если вы хотите оживить ваш фотоальбом, сделать «модные кнопки» или специальную подсветку и всякие иные красивые вещи, характеризующие вас как автора-профессионала — то отправляйтесь на прогулку в Интернет по уже названному адресу! ДК

Русская Windows 98

Стоит ли переходить на новую операционную систему?

Юрий Беньяш

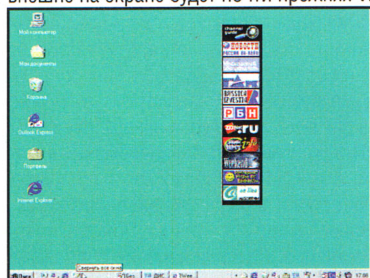
Долгожданная операционная система Microsoft Windows 98 в русской версии наконец-то появилась в продаже. Теперь можно оценить, что она принесет со своим появлением, повысит ли возможности вашего домашнего компьютера и вообще, стоит ли срочно переходить на нее?

Вероятно, для большинства пользователей домашних компьютеров речь идет о переходе с русской версии Windows 95 на русскую версию Windows 98, так как англоязычные версии менее дружественны и удобны для российских пользователей. Обычно с момента выхода в свет первой официальной версии до выхода локализованных версий проходит несколько месяцев, за это время уже появляются небольшие изменения в исходной операционной системе.

По предварительным версиям уже было известно, что внешне Windows 98 очень похожа на Windows 95 и в ней широко используются технологии Интернета. Но, конечно, интереснее то, что лежит за экраном, «внутри» операционной системы, а не на поверхности экрана. Итак, что же нового в русской версии Windows 98?

Новое в интерфейсе пользователя

Уже первое знакомство с Windows 98 показывает, что изменения в интерфейсе произведены совсем небольшие. Если вы знакомы с Windows 95, можете сразу начинать работать. Действительно, если отключить каналы, то внешне на экране будет почти прежняя Windows 95. А если вы знакомы и с Internet Explorer 4.0, то нового в Windows 98 обнаружите совсем немного.

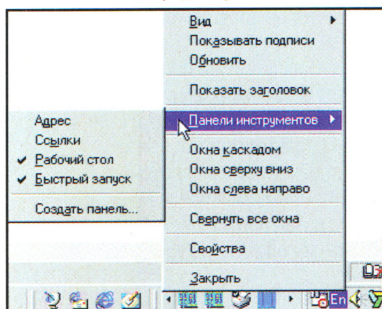


Windows 98 или Windows 95? Сходство очевидно.

Бросается в глаза, что на Панели задач появилась новая панель инструментов. На ней видны кнопки с пиктограммами знакомых приложений для работы с Интернетом. Есть еще и кнопка закрытия и открытия всех окон. Пользу этой кнопки можно сразу оценить.

Контекстные меню Панели задач предлагают несколько готовых панелей, в том числе и панель с пиктограммами Рабочего стола. Но можно и самому создать панель с кнопками для приложений, которые нужно иметь под рукой. Все эти панели можно передвинуть по Панели задач, переместить на Рабочий стол.

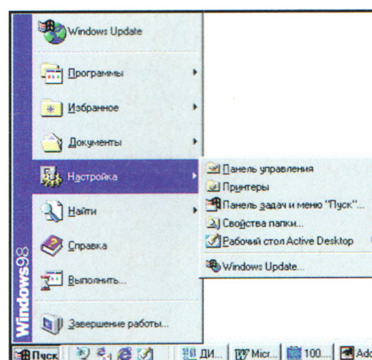
Такой кнопки в Windows 95 нет!



Панели инструментов: большой выбор.

Очень удобна панель для самого Рабочего стола. Теперь не нужно искать обходные пути для «доставания» с него нужных пиктограмм.

Есть некоторые удобные добавления и к свойствам Главного меню. Расширилось подменю Настройки. Через него можно сразу выйти на настройки окна папки. В этом подменю еще два новшества. Это Windows Update (Мастер обновления) и Рабочий стол — Active Desktop, о которых будет речь чуть ниже. В самом Главном меню можно вызвать папку Избранное. Это папка, где лежат ссылки на Web-страницы. Даже если не пользоваться обозревателем (браузером) Internet Explorer 4.0, то папку Избранное можно применять как подручное средство для помещения ссылок или ярлыков на наиболее часто используемые папки, документы или приложения на дисках компьютера. Работать с самим Главным меню стало комфортнее. Удобно, что модификации меню Программы теперь можно произвести непосредственно благодаря введению пунктов контекстным меню. А удаление пункта меню можно



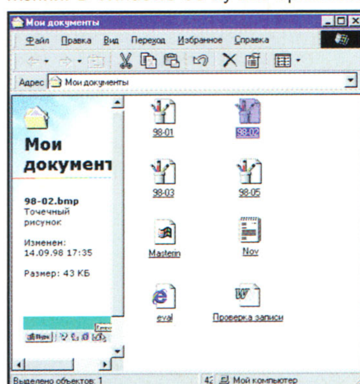
Подменю Настройка: два новшества.

выполнить еще проще, перетащив его мышью на Рабочий стол.

Стоит отметить изменения, появляющиеся в Проводнике и окнах папок, взятые из интерфейса пользователя Internet Explorer. Это пункты меню Переход и Избранное. Последний пункт соответствует одноименному пункту из Главного меню Windows 98. Появилась возможность ввести адрес URL, чтобы выйти на нужную Web-страницу. Есть добавления и в панели инструментов. Появился еще один вид представления информации в окне папки — стиль Web. В нем появляется слева информационное поле, содержащее пояснения к файлам или папке и просмотра содержимого графического файла. Еще одно новшество — теперь можно запустить приложение одним щелчком левой кнопки мыши, вместо двух щелчков. Впрочем, можно оставить и старый прием двойного щелчка.

В Проводнике появились новые пункты меню.

Глубже лежит некоторое расширение настроек свойств Рабочего стола. Например, изменение настройки параметров экрана может происходить и без перезагрузки операционной системы. На этом, пожалуй, кончаются внешние интерфейсные изменения. Поработав немного с новой операционной системой, замечаешь, что быстрее происходят загрузка и завершение работы Windows 98. Стала быстрее выполняться и загрузка приложений. В Windows 98 лучше организована справка. Казалось бы, все это мелочи. Но если много работаешь на компьютере, то именно такие мелочи экономят время и усилия и в целом заметно повышают комфорт.



Стиль Web — еще один вид представления информации.

Новые возможности операционной системы

Порой можно услышать, будто Windows 98 — это всего лишь улучшенный вариант Windows 95. Но так можно утверждать только если судить по облику экрана. На самом деле, кроме внешних улучшений есть и другие новшества. И они весьма значительны. Таковы новые и усовершенствованные утилиты диагностики системы и обслуживания диска, поддержка новых аппаратных средств, технологий мультимедиа, улучшение функции управления энергопотреблением, введена даже такая на первый взгляд экзотическая функция, как поддержка работы одновременно нескольких видеоплат и мониторов.

Повышена надежность работы и быстродействие операционной систе-

мы за счет многих добавлений. В Windows 95 неудачное изменение реестра при установке нового приложения могло нарушить нормальную работу операционной системы и доставить немало проблем пользователю компьютера. Теперь изменения в реестре отслеживаются и, кроме того, сохраняются несколько его резервных копий. Появилась утилита проверки системного реестра Registry Checker, которая может автоматически восстановить копию реестра. Диспетчер конфликтов версий Version Conflict Manager сохраняет старые файлы операционной системы в резервном каталоге, что позволяет при необходимости восстановить их. Теперь инсталляция новых программ не так опасна для работоспособности системы. Кроме того, контролируется загрузка драйверов.

В Windows 98 используется новая технология размещения файлов, позволяющая несколько ускорить загрузку наиболее часто используемых приложений. В Windows 98 отслеживается информация о запуске приложений и порядке загрузки блоков их программных файлов. Этот порядок учитывается при дефрагментации диска, что и позволяет ускорять их повторную загрузку. Эта технология лицензирована у корпорации Intel.

Появилась в Windows 98 и собственная утилита преобразования FAT 16 в FAT 32, позволяющая перейти на новую файловую систему в любое время, а не только при установке операционной системы. Новая файловая система несовместима со сжатыми дисками: при желании их сохранить, под новую файловую систему можно отвести не весь жесткий диск, а отдельные его разделы. В этой утилите нет обратного перехода к FAT 16. Впрочем, такие утилиты есть у сторонних разработчиков, в частности у отечественной фирмы Paragon.

Периодическое техническое обслуживание компьютера, например дефрагментация жестких дисков, может быть проведено по заранее составленному расписанию, чтобы больше специально не заботиться об этом. Благодаря мастеру обновления предельно упрощено получение обновлений. Эта функция позволяет произвести обследование установленных средств операционной системы и через Интернет произвести обновление файлов Windows 98 с Web-узла Microsoft. Ранее такое обновление мог произвести только специалист. Следует отметить, что отсутствие серьезных новшеств в главных системных средствах Windows 98, их апробированность и исправление прежних ошибок повышает надежность проверенного временем продукта.

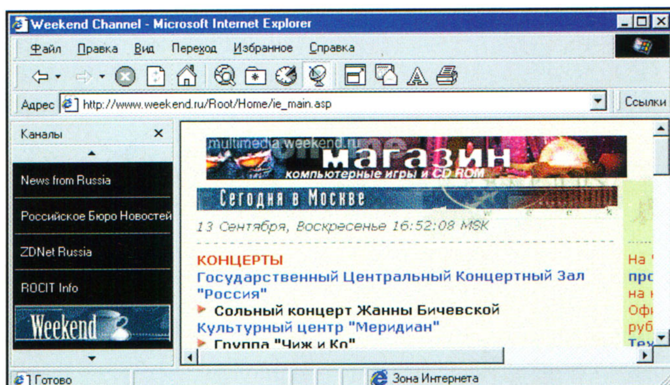
Теперь о новшествах другого рода, о поддержке аппаратных средств компьютера. Появление принципиально новых аппаратных средств и протоколов их подключения постоянно повышает производительность компьютера и открывает новые возможности его применения. В Windows 98 есть драйверы для поддержки таких современных аппаратных средств, как шины USB (последовательная универсальная шина), устройств FireWire, самого быстродействующего порта для видеоплат AGP и накопителей DVD. К компьютеру теперь можно легко подключить многие современные устройства — от специальных джойстиков до цифровых фотоаппаратов. Windows 98 сама опознает эти устройства и перенастраивает конфигурацию системы после подключения кабеля и подачи питания. Понятно почему производители нового оборудования так ждали появления Windows 98 — теперь их продукция получила зеленый свет.

Разумеется, встроена и поддержка процессоров с технологией MMX. А владельцы компьютеров с процессором AMD K6-2 и AMD K6-3 получают поддержку технологии 3D-Now!, которая ускоряет работу с трехмерной графикой. В Windows 98 поддерживается работа с несколькими видеоплатами и, соответственно, мониторами к ним. Такое свойство может понадобиться при проведении презентаций, в учебном процессе или при демонстрациях графических работ, больших электронных таблиц и т.п. Это полезно, например, в аудитории, так как выступающий теперь сможет видеть на небольшом мониторе то же изображение, которое проецируется для аудитории на большой экран у него за спиной.

В новой операционной системе включена поддержка спецификации ACPI и расширений стандарта APM 1.2, предназначенных для управления энергопотреблением компьютера и подключенных к нему устройств. Эти средства позволяют включать питание связанных между собой устройств только при обращении к ним. Windows 98 поддерживает также установку двух модемов и одновременную работу по двум линиям, что позволит повысить производительность связи. Некоторые новинки разработаны и для пользователей ноутбуков. В целом все эти новшества по поддержке аппаратных средств придают Windows 98 новое качество — современность.

Технологии Интернета

Включение технологий Интернета в операционную систему позволило интегрировать работу на компьютере с работой в сети Интернет или интрасети в одном интерфейсе. Понятно, что сближение методов работы в разных средах значительно упрощает и облегчает их освоение. Для этого служит активный Рабочий стол — Active Desktop и сближение интерфейса папки и Проводника с интерфейсом Internet Explorer, плавный переход между ними. В любой момент можно ввести с клавиатуры URL-адрес и загрузить страницу в папку. Принципиально то новшество, что переход от



Переход от документов на своем ПК к удаленным данным, находящимся в Сети, становится для пользователя почти незаметным.

документов на своем ПК к удаленным данным, находящимся где-то в Сети, становится для пользователя почти незаметным. Active Desktop подключает компьютер к Web-страницам или каналам, позволяя связывать компьютер с Web-узлами, автоматически обновляющими материалы, доставляя их по подписке.

Технологии представления данных на экране, используемые в программах просмотра Web-страниц Интернета, все шире используется в приложениях Windows. Представление данных в формате HTML уже довольно широко используются даже в приложениях, не предназначенных для работы в Сети. Все больше становится приложений, для работы которых необходимо присутствие в компьютере браузера, но не требующих при этом связи с Интернетом. Так что приобщение к новому представлению данных в формате HTML является весьма перспективным и полезным.

Поработав в Windows 98, легко начать работу с браузерами Интернета. Важно отметить, что в состав Windows 98 входит браузер Internet Explorer 4.0. Но это не исключает возможности применения других средств работы в Интернете, например браузера Netscape Communicator.

Значительно усилена в Windows 98 и поддержка мультимедийных приложений. Созданы и новые модули операционной системы для программистов, что станет заметно при использовании приложений нового поколения, предназначенных специально для работы в Windows 98. Такие приложения уже появляются, а через некоторое время практически все новые приложения будут разрабатываться исключительно для новой операционной системы. Появятся и приложения, созданные специально для работы совместно с русской версией Windows 98.

Менять или не менять?

Итак, вернемся к вопросу, прозвучавшему в начале: стоит ли переходить на Windows 98? Разумеется, ответ на этот вопрос следует дать положительный. Однако, если вас пока вполне устраивает Windows 95, можете не спешить. Но рано или поздно жизнь заставит сменить операционную систему на новую — так удобнее. Впрочем, большинство покупателей новых домашних компьютеров, изготовленных российскими производителями, получат в комплекте с компьютером уже установленную русскую Windows 98.

По сравнению с Windows 95 особенно повышенных требований к конфигурации компьютера новая операционная система не предъявляет. Инсталляция Windows 98 происходит достаточно быстро и без проблем. При переходе от Windows 95 наследуются настройки экрана и содержимое Главного меню (кнопка Пуск). Так что никаких особых забот при переходе не должно возникнуть. Деинсталляция Windows 98 возможна в том случае, если были сохранены файлы предыдущей системы. Да только вам вряд ли захочется вернуться к старой операционной системе!

То, что при переходе с Windows 95 на Windows 98 интерфейс в целом остался консервативным, является положительным фактором. Ведь пользователю практически не нужно переучиваться, почти все старые навыки сохраняются. Эта ситуация совсем не похожа на переход с Windows 3.1 на Windows 95. Новая операционная система поддерживает все современные аппаратные решения, в ней устранено немало прежних ошибок и не совсем удачных решений, имевшихся в предыдущей операционной системе.

С удовлетворением можно отметить, что главная компьютерная программа — операционная система — развивается эволюционно, без потрясений, которых у нас и без того хватает. Можно даже сказать, что Windows 98 — это золотая пора эпохи Windows 95/98. А через несколько лет нас ждет новое поколение операционных систем для офиса и дома, которые создаются уже на основе ядра промышленной операционной системы Windows NT. Переход на Windows 98 сделает этот переход плавным. ДК

Героем может стать каждый

Наталья Шахова

«Книга рекордов Гиннесса» мне лично всегда представлялась чем-то абстрактным, вроде «скрижалей истории». А оказалась вполне реальной книгой с эффектной голограммой на обложке. Этим летом исполнилось 43 года со дня ее первого издания, история появления которого довольно поучительна.

Однажды исполнительный директор знаменитой пивоваренной компании Arthur Guinness Son & Co. Ltd сэр Хью Бивер вступил в ставший теперь историческим спор по поводу летных качеств какой-то породы птиц. Спустя несколько лет у него снова возник спор на эту тему. И тогда сэра осенила превосходная маркетинговая идея: выпустить под торговой маркой своей фирмы справочник рекордов, который мог бы служить оружием в спорах посетителей пивных.

На мой взгляд, у этой истории, по крайней мере две морали. Во-первых, реакции разных людей на одну и ту же ситуацию могут быть совершенно разными: образно говоря, один после спора в пивной идет в секцию карате, другой — в библиотеку. А во-вторых, грамотно организованный маркетинг может принести не только пользу продавцу, но и радость покупателю. Жаль, что не у всех этой грамотности хватает. В то время как стремление пивоваров повысить сбыт своего товара позволило посетителям английских пивных повысить эрудицию, потребность производителей жвачки натолкать нам ее полный рот ничего кроме отвращения к телевизору не приносит.

Редакционное задание было сформулировано так: полистать Книгу и выбрать из нее что-нибудь занимательное про компьютеры. Задача оказалась непростой. Дело в том, что компьютерной тематике в Книге Гиннесса посвящено всего несколько страниц и сухие цифры здесь особенно сухи. Ведь согласитесь: одно дело — сообщение о том, что самому тяжелому человеку мира удалось похудеть с 635 кг до 216, а другое дело — информация о самом быстром векторно-параллельном компьютере общего назначения — Cray Y-MP C90 (2 Гбайт ОЗУ и 16 мощных процессорных блоков), пиковая производительность которого составляет 16 гигафлопов! Наверное, это чисто женская реакция, но для меня эти абстрактные гигафлопы совершенно меркнут по сравнению с образом человека, потерявшего в весе столько (а именно 419 кг), сколько не каждый лифт поднимет. (Кстати, женский рекорд потери веса — 416 кг — не намного уступает мужскому.)

Не могу удержаться и не упомянуть еще об одном рекорде, не имеющем никакого отношения к компьютерам: приятным сюрпризом для меня стала размещенная в Книге фотография нашего президента под российским флагом. Оставьте свои exидные предположения при себе: он поставил рекорд вовсе не в том, о чем вы подумали. 26 марта 1989 года Борис Николаевич набрал на выборах по московскому округу в парламент Советского Союза наибольшее персональное большинство — 4 726 112 человек! И где теперь это большинство?! Вот какие мы переменчивые, оказывается.

А в связи с суперкомпьютером на меня произвело впечатление одно философское замечание (в принципе, такие комментарии для Книги Гиннесса не характерны: она почти до отказа набита голыми фактами): несколько производителей представляют на рынке мультипроцессорные компьютеры, которые теоретически превосходят по производительности C90, но в жизни их производительность может оказаться меньше, потому что сложнее эффективно использовать мощность большого числа маленьких процессоров, чем небольшого числа больших.

Еще мне очень понравилась идея, лежащая в основе самой маленькой компьютерной клавиатуры. Эта малютка (7,62x3,048 см) была запатентована Дэвидом Леви из Массачусетского технологического института 18 марта 1997 года. Она имеет полный набор (65 штук) алфавитно-цифровых, символьных и командных клавиш. Казалось бы, нет предела совершенству: можно ведь и на маковом зернышке разместить клавиатуру, но как ей пользоваться? Однако с этой крошкой все в порядке: чтобы сработала какая-нибудь клавиша, вы должны нажать одновременно на всех ее соседей, поэтому палец обычного человека (не рекордсмена Книги Гиннесса по толщине пальцев!) вполне пригоден для печати на этой клавиатуре. Не знаю, правда, зачем может понадобиться такая сверхэкономия пространства, но все равно приятно.

Человеческих рекордов, связанных с работой на компьютере, в Книге совсем мало: наверное, они не проходят через строгие критерии отбора, провозглашенные составителями. Их, вероятно, завалили сообщениями о том, сколько часов подряд Вася Крючкин любовался с помощью Интернета разнообразными прелестями красавиц мира или сколько раз Том Смит смог подтянуться на турнике, держа в зубах процессор Pentium II 450 МГц. Но составители Книги мужественно отвергают такую информацию, выбирая хоть мало-мальски полезные достижения. Например, нью-йоркский студент Михаил Шестов 2 апреля 1996 года без единой ошибки напечатал на ПК числа от 1 до 801, разделяя их пробелами, и потратил на это всего 5 минут. Наш пострел везде поспел! Или это чисто американский Майкл?

Про бурный рост Интернета нам уже все уши прожужжали. А в Книге это жужжание нашло свое чисто количественное выражение: число компьютеров, входящих в Интернет, каждый год, начиная с 1987-го, удваивалось и в январе 1996 составляло не менее 9472 тысяч. А поскольку многие корпоративные серверы спрятались за брандмауэры, то на самом деле к Сети, скорее всего, подключено гораздо больше машин. (У меня в руках было последнее издание Книги Гиннесса, но данные за последний год туда не попали, а ведь число серверов, небось, опять удвоилось!)

Причем Интернет уже давно не просто игрушка или средство разогнать скуку — он надежно утвердил свою репутацию в качестве грандиозного источника информации, имеющей часто вполне прикладное значение. Например, 19 мая 1996 года с помощью Интернета впервые был арестован человек. Банковского грабителя удалось поймать, потому что ФБР разместило на своем web-узле его фотографию. Сбежавший из тюрьмы в 1985 году Лесли Ибсен Рогги входил в десятку самых разыскиваемых американских преступников.

А первый магазин (**www.branchmall.com**) в Интернете открылся давным-давно: в декабре 1993 г. В первый месяц у него было 400 посетителей, а сейчас сюда обращается по 3 миллиона человек в месяц. Не знаю, правда, какой процент из этих «обращающихся» является реальными покупателями.

Отдельная страница в Книге посвящена тому, как в нее попасть. Составители настаивают на необходимости свидетельских показаний и видеодоказательств, рекомендуют предварительно обратиться к ним (например, по **webmaster@guinnessworlds.com**), чтобы узнать, интересует ли их запланированное вами достижение и нет ли у вас соперников. В частности, объявлен конкурс на лучшее время в определенных играх японских китов видеоиндустрии.

Героем этой Книги может, в принципе, стать каждый. Но если одному это право дано от рождения (как, например, итальянскому малышу, появившемуся на свет с весом 10,2 кг), то у других (как у 122-летней француженки) на это уходит вся жизнь.

ДК

ДАВАЙТЕ СЫГРАЕМ!

1 из 100

Правила игры

1. Угадайте свое счастливое число. Зачеркните 1 число из 100 в таблице, которая помещена в соседней анкете.
2. Выберите приз, который вам хотелось бы получить в случае выигрыша.
3. Заполните анкету, впишите свои данные, вложите ее в конверт с маркой и вышлите по указанному адресу не позднее **1 декабря 1998 года**.
4. Выигрывает тот номер, на который придет наименьшее количество заявок.
Числа, не отмеченные ни в одной из анкет, в розыгрыше не участвуют.
Если два или более числа наберут равное количество заявок, оказавшееся наименьшим, выигравшее число установит жеребьевка.
5. Количество анкет на одного участника игры не ограничено. Но ксерокопии анкет и анкеты, направляемые электронной почтой, в игре не участвуют.
6. Выигравшее число будет опубликовано в **январском** номере журнала «Домашний компьютер».
7. Все анкеты, на которые не выпал выигрыш, участвуют в ежегодном розыгрыше призов, итоги которого будут опубликованы в январском номере «Домашнего компьютера» за 1999 год.
8. Анкеты с выигрышными номерами передаются спонсору сегодняшней игры, который и вручает призы победителям. **Мультимедийное издательство «АКЕЛЛА»**, спонсор розыгрыша **1 из 100**, предложило в качестве призов три своих новых CD-ROM. Обязательно укажите в анкете, какой из этих дисков вы хотели бы получить.

Мультимедийное издательство «АКЕЛЛА» — тел.: (095) 242-03-23, факс: (095) 242-88-98, www.akella.com

1 Справочник автолюбителя-2

Мультимедийный каталог на несколько тысяч новых и подержанных автомобилей с описанием и техническими характеристиками, фотографиями и ценами. Рассказы об истории ведущих автомобильных фирм мира, их традициях, моделях разных лет. Полный текст правил дорожного движения и комментарии к ним. Автолюбители могут проверить знание правил, используя интерактивную систему «Экзамен в ГАИ».

2 UFO's. Приключения инопланетянина

Межгалактический путешественник Гнэп терпит крушение корабля и приземляется в свинарнике в российской глубинке. С этого и начинаются его похождения, чтобы найти необходимое для починки своего звездолета. По пути Гнэп встречает надежного друга — Утконоса. Вместе они попадают в невероятные приключения. Окружающая жизнь им непонятна. Кто им поможет разобраться в действительности и не попадать в бесконечные переделки? Конечно, тот, кто живет на этой прекрасной планете Земля.

3 Энциклопедия вооружений. Стрелковое оружие

Эта мультимедийная энциклопедия включает более 350 статей по разделам: пистолеты, револьверы, винтовки, автоматы, пистолеты-пулеметы, пулеметы, конструкторы стрелкового оружия. В энциклопедии представлены фотографии, рисунки, военная хроника, видеосюжеты о создании и использовании оружия. Вы можете узнать об эволюции стрелкового оружия, о принципах работы автоматики, о применяемых ныне патронах и другое.

Сообщаем, что в игре 1 из 100, опубликованной в июльском номере, выигрыш выпал на номер 98. Республиканский мультимедиа центр уже выслал победителям призы.

ОБЗОР CD-ROM

Мнение читателей

тм	пм	Название диска *Изготовитель*	Рейтинг
1	1	Parkan. Хроника империи *Никита*	20,7 %
2	8	Аллоды. Печать тайны *1С/Бука*	17,1 %
3	2	Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия *КиМ*	16,6 %
4	3	Братья Пилоты. По следам полосатого слона *1С/Gamos*	14,1 %
5	4	ГЭГ. Отвязное приключение *Auric Vision*	13,5 %
6	5	StarCraft *Blizzard*	9,7 %
7	6	Quake II *Activision*	8,8 %
8	7	Age of Empires *Microsoft*	8,8 %
9	13	Дальнобойщики. Путь к победе *1С/Бука*	6,8 %
10	9	Владимир Высоцкий. 60-е *Коминфо/Артинфо*	4,3 %
11	11	Nautilus Pompilius. Погружение *Коминфо*	4,3 %
12	10	Розовая Пантера. Право на риск *Новый Диск/Wanderlust*	4,1 %
13	12	Warcraft *Blizzard*	4,1 %
14	14	Need for Speed *Electronic Arts*	3,2 %
15	17	Carmageddon *SCI*	3,2 %
16	18	FIFA: Road to World Cup '98 *Electronic Arts*	2,6 %
17	15	Английский в три приема *КомпьюЛинк/SLS*	2,4 %
18	16	Последний герой. Виктор Цой и группа «Кино» *Коминфо*	2,1 %
19	20	The Neverhood *Microsoft*	2,1 %
20	–	Unreal *EPICMegaGames*	2,1 %
21	24	Diablo *Blizzard*	2,0 %
22	23	Civilization-2 *Firaxis*	1,9 %
23	19	Алиса. Быль да сказки *Коминфо*	1,8 %
24	21	Су-27 Фланкер *Азия/MindScape*	1,8 %
25	38	Английский. Путь к совершенству *КомпьюЛинк/SLS*	1,6 %
26	–	Чикаго, 1932. Дон Капоне *1С*	1,6 %
27	22	NHL 98 *Electronic Arts*	1,5 %
28	36	Розовая Пантера. Фокус-покус *Новый Диск/Wanderlust*	1,5 %
29	26	Противостояние. Военная хроника *Дока*	1,4 %
30	29	3000 игр. Энциклопедия *Акелла*	1,3 %
31	30	Ралли *Дока*	1,3 %
32	35	Иллюстрированный энциклопедический словарь *Аутопан*	1,3 %
33	37	English Platinum *Мультимедиа Технологии/Все для ПК*	1,3 %
34	25	Encarta 98 *Microsoft*	1,1 %
35	23	Civilization *Microprose*	1,0 %
36	27	Энциклопедия классической музыки *Коминфо*	1,0 %
37	31	Tomb Raider II *Eidos*	1,0 %

Закончилось время отпусков и каникул, и число читательских анкет, присланных к нам в редакцию, увеличилось. В сентябре мы получили 1970 анкет.
Как вы могли заметить, неожиданно изменилась верхняя часть рейтинга, которая долгое время была стабильной. Главным «нарушителем спокойствия» стали «Аллоды», прыгнувшие с восьмого на второе место.
Уверенной поступью вошли в рейтинг новые диски, получившие более 1% читательских симпатий, — это игры Unreal и «Чикаго, 1932. Дон Капоне».

Нам важна ваша помощь и поддержка. Не скрывайте своё мнение о дисках домашнего использования, если оно у вас имеется. Непременно выскажите его в анкете и тем самым присоединитесь к коллективному гласу народа. Сегодня же высылайте свою анкету в редакцию! Тем самым вы примете участие в ежемесячном розыгрыше призов игры «1 из 100», а также в нашей новогодней лотерее, итоги которой будут опубликованы в январе 1999 года.

Top 10

Рейтинг розничных продаж дисков CD-ROM в сентябре 1998

В ДОМЕ КНИГИ НА НОВОМ АРБАТЕ

по данным Торгового дома «КомпьюЛинк», тел. (095) 931-92-69

тм	пм	Название диска *Изготовитель*
1	2	**Кузя 2 (Ледяная пещера)** *КомпьюЛинк/ITE*
2	–	**Кузя 1 (Сноуборд)** *КомпьюЛинк/ITE*
3	4	**Английский в три приема** *КомпьюЛинк/SLS*
4	1	**Английский. Путь к совершенству** *КомпьюЛинк/SLS*
5	–	**Free BSD 2.2.** *КомпьюЛинк/Walnut Creek CD-ROM*
6	8	**Розовая Пантера. Фокус-покус** *Новый Диск/Wanderlust*
7	7	**Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия** *КиМ*
8	3	**Вангеры** *Бука*
9	–	**Might & Magic** *3DO*
10	–	**Курс математики'98** *КомпьюЛинк*

НА МИТИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ

по данным фирмы «Компания Амбер», тел. (095) 273-85-87

тм	пм	Название диска *Изготовитель*
1	–	**Юбик** *Амбер*
2	–	**Третье тысячелетие** *Амбер*
3	4	**TOEFL. Тест на знание английского языка** *Саломон*
4	–	**Кузя 1 (Сноуборд)** *КомпьюЛинк/ITE*
5	3	**Магический букварь** *Акелла*
6	7	**Эротические игрушки** *Акелла*
7	–	**Эйс Вентура** *Амбер/7th Level*
8	–	**Учись рисуя** *Акелла*
9	–	**Энциклопедия НЛО** *Multimedia Production*
10	2	**Энциклопедия российского права** *АРБТ*

НА ГОРБУШКЕ

по данным фирмы «Компания Амбер», тел. (095) 273-85-87

тм	пм	Название диска *Изготовитель*
1	–	**Монти Пайтон и поиски Святого Грааля** *Амбер/7th Level*
2	–	**Кузя 1 (Сноуборд)** *КомпьюЛинк/ITE*
3	–	**Юбик** *Амбер*
4	–	**RedShift 3** *Новый Диск*
5	2	**Властелин морей** *Амбер*
6	–	**Учим английский язык** *Акелла*
7	7	**Энциклопедия российского права** *АРБТ*
8	–	**Аллоды: Печать тайны** *1С/Бука*
9	9	**TOEFL. Тест на знание английского языка** *Саломон*
10	–	**Гэг. Отвязное приключение** *Auric Vision*

В МАГАЗИНАХ-ПАРТНЕРАХ КОМПАНИИ «НОВЫЙ ДИСК»

по данным компании «Новый Диск», тел. (095) 932-61-78

тм	пм	Название диска *Изготовитель*
1	1	**Гэг. Отвязное приключение** *Auric Vision*
2	6	**Розовая Пантера. Фокус-покус** *Новый Диск/Wanderlust*
3	2	**Розовая Пантера. Право на риск** *Новый Диск/Wanderlust*
4	–	**Адрес. Москва** *Евро-адрес*
5	4	**Дальнобойщики. Путь к победе** *1С/Бука*
6	–	**Кузя 2 (Ледяная пещера)** *КомпьюЛинк/ITE*
7	–	**3000 игр. Энциклопедия** *Акелла*
8	–	**Владимир Высоцкий. 60-е** *Коминфо/Артинфо*
9	9	**Английский в три приема** *КомпьюЛинк/SLS*
10	5	**Z.A.R.** *AuricVision*

В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

по данным фирмы «1С», тел. (095) 737-92-57

тм	пм	Название диска *Изготовитель*
1	1	**Дальнобойщики. Путь к победе** *1С/Бука*
2	2	**Аллоды. Печать тайны** *1С/Бука*
3	3	**Чикаго, 1932. Дон Капоне** *1С/Snowball*
4	4	**Братья Пилоты. По следам полосатого слона** *1С/Gamos*
5	7	**Кузя 2 (Ледяная пещера)** *КомпьюЛинк/SLS*
6	6	**Гэг. Отвязное приключение** *Auric Vision*
7	5	**Вангеры** *Бука*
8	–	**Английский в три приема** *КомпьюЛинк/SLS*
9	–	**Автокурсы. Правила дорожного движения 4.0** *Образ*
10	–	**Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия** *КиМ*

В КРАСНОЯРСКЕ

по данным магазина «Макссофт», тел. (3912) 65-13-85

тм	пм	Название диска *Изготовитель*
1	1	**Аллоды. Печать тайны** *1С/Бука*
2	–	**Братья Пилоты. По следам полосатого слона** *1С/Gamos*
3	–	**Гэг. Отвязное приключение** *Auric Vision*
4	3	**Дальнобойщики. Путь к победе** *1С/Бука*
5	–	**Автокурсы. Правила дорожного движения 4.0** *Образ*
6	–	**Розовая Пантера. Право на риск** *Новый Диск/Wanderlust*
7	–	**Дамский мастер** *МедиаАрт*
8	–	**Карты мира** *ИНГИТ*
9	–	**Космическая станция** *Новый Диск*
10	–	**Интерьер квартиры** *Инфоарт*

НА МАРОСЕЙКЕ

по данным фирмы ElectroTECH Multimedia, тел. (095) 921-77-77

тм	пм	Название диска *Изготовитель*
1	–	**X-File The Game** *Electronic Arts*
2	1	**Unreal** *GT Interactive*
3	–	**21 пасьянс** *Gamos*
4	–	**Descent Free Space** *Interplay*
5	–	**Hind** *Digital Integration*
6	–	**Lingvo 5.0. Большой англо-русско-английский словарь** *BIT Software*
7	–	**Аллоды. Печать тайны** *1С/Бука*
8	–	**Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия** *КиМ*
9	–	**Розовая Пантера. Фокус-покус** *Новый Диск/Wanderlust*
10	–	**Юбик** *Амбер*

В МАГАЗИНАХ КОМПАНИИ UNIWARE COMPANY

тел. (095) 434-30-69

тм	пм	Название диска *Изготовитель*
1	2	**Энциклопедия российского права** *АРБТ*
2	4	**Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия** *КиМ*
3	1	**Unreal** *GT Interactive*
4	–	**Кузя 2 (Ледяная Пещера)** *КомпьюЛинк/ITE*
5	–	**Английский. Путь к совершенству** *КомпьюЛинк/SLS*
6	–	**Кузя 1 (Сноуборд)** *КомпьюЛинк/ITE*
7	–	**Английский на каждый день. Курс Графовой** *NMG*
8	6	**StarCraft** *Blizzard*
9	–	**Commandos. Behind the Enemy Lines** *Eidos*
10	–	**Репетитор по русскому языку** *КиМ*

В РОСТОВЕ-НА-ДОНУ

по данным салона «Лавка Гэндальфа», тел. (8632) 64-01-77

тм	пм	Название диска *Изготовитель*
1	1	**Аллоды. Печать тайны** *1С/Бука*
2	2	**Гэг. Отвязное приключение** *Auric Vision*
3	3	**Дальнобойщики. Путь к победе** *1С/Бука*
4	4	**Чикаго, 1932. Дон Капоне** *1С/Snowball*
5	5	**Розовая Пантера. Фокус-покус** *Новый Диск/Wanderlust*
6	7	**Автокурсы. Правила дорожного движения 4.0** *Образ*
7	6	**Parkan. Хроника империи** *Никита*
8	–	**Карты мира** *ИНГИТ*
9	9	**Братья Пилоты. По следам полосатого слона** *1С/Gamos*
10	10	**StarCraft** *Blizzard*

В НОВОСИБИРСКЕ

по данным салона F1, тел. (3832) 25-19-44

тм	пм	Название диска *Изготовитель*
1		**Аллоды. Печать тайны** *1С/Бука*
2		**Parkan. Хроника империи** *Никита*
3		**Английский. Путь к совершенству** *КомпьюЛинк/SLS*
4		**Английский в три приема** *КомпьюЛинк/SLS*
5		**Дальнобойщики. Путь к победе** *1С/Бука*
6		**Противостояние** *Дока*
7		**Английский на каждый день. Курс Графовой** *NMG*
8		**Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия** *КиМ*
9		**Розовая Пантера. Фокус-покус** *Новый Диск/Wanderlust*
10		**Автокурсы. Правила дорожного движения 4.0** *Образ*

В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ

по данным компании Lite PRO, тел. (812) 311-83-12

тм	пм	Название диска *Изготовитель*
1	–	**Кузя 1 (Сноуборд)** *КомпьюЛинк/ITE*
2	–	**Кузя 2 (Ледяная пещера)** *КомпьюЛинк/ITE*
3	–	**Дальнобойщики. Путь к победе** *1С/Бука*
4	–	**Звездный судья** *NMG*
5	3	**Санкт-Петербург 98. Атлас-справочник** *ИНГИТ*
6	–	**Карты Санкт-Петербурга и области** *ИНГИТ*
7	–	**Commandos. Behind the Enemy Lines** *Eidos*
8	7	**Аллоды. Печать тайны** *1С/Бука*
9	–	**Эрмитаж. Искусство Западной Европы** *Интерсофт*
10	–	**Turok** *Acclaim*

В САМАРЕ

по данным мультимедиа-магазина «Три_С» в ТЦ «Колизей», тел. (8462) 16-07-65

тм	пм	Название диска *Изготовитель*
1	1	**Аллоды. Печать тайны** *1С/Бука*
2	2	**Parkan. Хроника империи** *Никита*
3	3	**Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия** *КиМ*
4	4	**Вангеры** *Бука*
5	5	**Nautilus Pompilius. Погружение** *Коминфо*
6	7	**Интерьер квартиры** *Инфоарт*
7	10	**Английский в три приема** *КомпьюЛинк/SLS*
8	–	**Дальнобойщики. Путь к победе** *1С/Бука*
9	9	**Жар. Империя секса** *Амбер*
10	–	**Розовая Пантера. Фокус-покус** *Новый Диск/Wanderlust*

тм – текущий месяц, пм – прошлый месяц

Top 100

журнала ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР
Top 100
ОКТЯБРЬ 1998

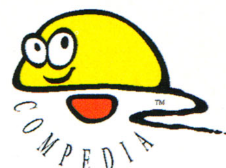
тм	пм	Название диска *Изготовитель*	м
1	5	**Кузя 2 (Ледяная пещера)** *КомпьюЛинк/ITE*	3
2	1	**Гэг. Отвязное приключение** *Auric Vision*	10
3	2	**Английский в три приема** *КомпьюЛинк/SLS*	13
4	4	**Дальнобойщики. Путь к победе** *1С/Бука*	6
5	–	**Кузя 1 (Сноуборд)** *КомпьюЛинк/ITE*	1
6	9	**Розовая Пантера. Фокус-покус** *Новый Диск/Wanderlust*	5
7	8	**Розовая Пантера. Право на риск** *Новый Диск/Wanderlust*	9
8	6	**Аллоды. Печать тайны** *1С/Бука*	6
9	10	**Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия** *КиМ*	3
10	3	**Вангеры** *Бука*	3
11	19	**Автокурсы. Правила дорожного движения 4.0** *Образ*	7
12	7	**Английский. Путь к совершенству** *КомпьюЛинк/SLS*	8
13	11	**Братья Пилоты. По следам полосатого слона** *1С/Gamos*	13
14	15	**Жар. Империя секса** *Амбер*	3
15	20	**Чикаго, 1932. Дон Капоне** *1С/Snowball*	4
16	12	**UFO's. Приключения инопланетянина** *Акелла*	5
17	13	**Parkan. Хроника империи** *Никита*	13
18	47	**Курс математики 98** *КомпьюЛинк*	8
19	30	**Девять принцев Амбера** *Сатурн*	2
20	16	**3000 игр. Энциклопедия** *Акелла*	7
21	36	**Z.A.R.** *Auric Vision*	8
22	17	**Английский язык для общения. Курс Игнатовой** *Диск–Т*	11
23	–	**Адрес. Москва. Адресно-телефонная книга** *Евро–адрес*	4
24	82	**Россия: 1000 карт** *ИНГИТ*	13
25	31	**Алиса. Быль да сказки** *Коминфо*	8
26	46	**English Platinum** *Мультимедиа Технологии/Все для ПК*	13
27	70	**Ралли** *Дока*	13
28	61	**Международный чемпионат Ралли** *Дока*	11
29	26	**Интерьер квартиры** *ИнфоАрт*	12
30	62	**Русский язык. Электронный репетитор** *Зареалье*	7
31	33	**Су-27 Фланкер** *Азия*	11
32	25	**Владимир Высоцкий. 60-е** *Коминфо/Артинфо*	8
33	28	**Властелин морей** *Амбер*	3
34	32	**Эйс Вентура** *Амбер/7th Level*	13
35	29	**Unreal** *GT Interactive*	3
36	–	**Звездный судья** *NMG*	1
37	22	**Москва и Подмосковье. Электронные карты** *ИНГИТ*	13
38	18	**Москва 98. Атлас-справочник** *ИНГИТ*	4
39	64	**Монти Пайтон и поиски Святого Грааля** *Амбер/7th Level*	13
40	79	**POD Gold** *Акелла/UBI–Soft*	4
41	23	**Иллюстрированный энциклопедический словарь** *Аутопан*	5
42	40	**Загородный дом** *ИнфоАрт*	7
43	24	**21 пасьянс** *Gamos*	4
44	78	**Репетитор. Химия** *1С*	9
45	–	**Английский на каждый день. Курс Графовой** *NMG*	11
46	43	**Энциклопедия российского права** *АРБТ*	12
47	–	**Весь русский Интернет** *Новый Диск*	2
48	50	**Третье тысячелетие** *Амбер*	4
49	44	**Карта мира** *ИНГИТ*	10
50	–	**Might and Magic VI** *UBI–Soft*	1
51	–	**Башня знаний** *NMG*	12
52	–	**Commandos: Behind the Enemy Lines** *Eidos*	1
53	77	**Моя Москва (адресно-телефонный справочник)** *XXI век*	5
54	96	**Последний герой. Виктор Цой и группа «Кино»** *Коминфо/Moroz Records*	8
55	89	**Free BSD 2.2** *КомпьюЛинк/Walnut Creek CD–ROM*	5
56	54	**Акселератор** *Амбер*	6
57	100	**Репетитор. Физика** *1С*	9
58	38	**Lingvo 5.0. Большой англо-русско-английский словарь** *BIT Software*	12
59	–	**Репетитор. Биология** *1С*	3
60	–	**Компьютер для начинающих** *СтатПрогресс*	3
61	56	**Remember Tomorrow** *SoftWarWare*	7
62	14	**Эротические игрушки** *Акелла*	12
63	34	**Magic Gooddy** *ПроМТ*	3
64	55	**StarCraft** *Blizzard*	6
65	51	**Земля 2140** *Амбер*	6
66	58	**Французский в три приема** *КомпьюЛинк/SLS*	4
67	–	**Приключения Текилы и Бум-Бума** *Профиль*	3
68	81	**Эрмитаж. Искусство Западной Европы** *Интерсофт*	5
69	–	**WebTranSite 98** *ПроМТ*	4
70	–	**Веселая азбука Кирилла и Мефодия** *КиМ*	4
71	52	**Противостояние** *Дока*	8
72	–	**Энциклопедия классической музыки** *Коминфо*	2
73	–	**Internet шаг за шагом** *Питер*	3
74	59	**Немецкий в три приема** *КомпьюЛинк/SLS*	4
75	27	**Ваше право 98** *ИСТ*	6
76	98	**Путешествие по Европе** *Никита*	4
77	–	**Windows 95 шаг за шагом** *Питер*	1
78	–	**Анатомия компьютера** *Ньюком*	7
79	–	**Космическая станция. Симулятор** *Новый Диск*	4
80	–	**RedShift 3** *Новый Диск*	1
81	–	**Уроки математики** *Зареалье*	2
82	21	**Схватка** *Дока*	4
83	49	**Nautilus Pompilius. Погружение** *Коминфо*	13
84	–	**Атлас Древнего мира** *Новый Диск*	1
85	–	**Детская мастерская** *NMG*	1
86	–	**Корабль похищенных душ** *NMG*	5
87	–	**Фраза** *Гурусофт*	1
88	85	**Репетитор по истории Кирилла и Мефодия** *КиМ*	2
89	–	**English Gold для Windows** *Мультимедиа Технологии*	3
90	–	**Мечты во сне и наяву** *Амбер/Cryo Interactive*	8
91	–	**Аквариум 25 (3 CD)** *Союз Интерактив*	8
92	–	**Математические игры** *Ньюком*	4
93	–	**Открытая физика. Часть 1** *Физикон*	6
94	–	**Призрак старого парка** *NMG*	8
95	57	**Иоганн Себастьян Бах. Орган** *МЦФ*	8
96	–	**Основы компьютерной грамотности** *АРБТ*	3
97	–	**Магия карт** *РМЦ*	1
98	–	**Office 97 шаг за шагом** *Питер*	1
99	–	**Абвгдейка** *КомпьюЛинк*	2
100	–	**Законодательство России** *АРБТ*	3

тм – текущий месяц, пм – прошлый месяц, м – количество месяцев в рейтинге Top100

При подготовке рейтинга Top100 использованы материалы, любезно предоставленные московскими компаниями «1С», «КомпьюЛинк», «Новый Диск», «ЭлектроТЕХ Мультимедиа», Uniware Company и компанией Lite PRO (Санкт–Петербург)

Компании "Новый Диск" и "Compedia Ltd."

представляют...



Вам понравилась "Розовая Пантера"? Тогда эти новые игры и головоломки – для вас!

Для детей младшего и среднего возраста

Развивающие игры для самых маленьких

ВОЛШЕБНЫЕ ИГРУШКИ

Это коллекция познавательных и очень интересных игр, предназначенных для детей младшего возраста. Множество головоломок, лабиринтов, загадок, музыкальных и звуковых игр доставят огромное удовольствие вашему ребенку. Веселые и занимательные игры способствуют развитию пространственного мышления, зрительной памяти, повышают навыки восприятия информации на слух и концентрации внимания. Кроме того, "Волшебные игрушки" дадут вашим детям первые уроки работы с компьютером.

Красочная трехмерная игра-квест

НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ

Действие разворачивается на студии мультфильмов, где усталый художник Билли заснул, так и не закончив свой фильм. А ведь премьера должна состояться завтра! Легкий сквозняк разбросал по комнате его рисунки, и тут началось самое настоящее волшебство! Мультипликационные персонажи "Горди" и "Перчатка" ожили, чтобы помочь Билли закончить мультфильм. Но без вас им не справиться с этой сложной задачей. Теперь вы становитесь режиссером фильма, именно от вас зависит судьба художника Билли!

Международный успех!

Таинственные приключения превращают обучение английскому языку в увлекательнейшую игру!

В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ

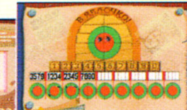
Этот приключенческий квест разработан специально для изучающих английский язык. На диске различные виды заданий, выполнив которые играющий не только повысит навыки чтения и письма, но и научится правильно строить предложения и понимать прочитанное.

В продаже с сентября.

Коллекция логических игр и головоломок

СУПЕРИНТЕЛЛЕКТ

Над этими играми придется поломать голову даже самым сообразительным! На диске вы найдете множество заданий, разработанных специально для повышения коэффициента IQ. Как насчет того, чтобы угадать из ряда цифр четырехзначное число? Или за несколько секунд построить башню из кубиков? И помните, по мере продвижения вперед задания будут становиться все более и более сложными. Кстати, не хотите ли проверить уровень развития своего интеллекта? Программа предоставляет вам и такую возможность.



Подробную информацию об этих и других дисках компании "Новый Диск" можно узнать по адресу: www.nd.ru.

Розничная цена каждого диска: 21$.

Учимся играя!

ВНИМАНИЕ!

Доставка дисков по Москве производится бесплатно. Заказать диски можно по телефону 147-55-08. За пределами Москвы диски можно получить по почте. Для этого необходимо:

1. В любом отделении Сбербанка заполнить бланк денежного перевода, указать наши реквизиты, наименование, количество дисков, Вашу фамилию и обратный адрес. Наши реквизиты: ЗАО "НОВЫЙ ДИСК", ИНН 7707175135, Р/с 40702810800000436001 в КБ "Содбизнесбанк", отд. "Хамовники", к/с 30101810500000000662, БИК 044583662.
2. Исходя из розничной цены, подсчитать сумму платежа и прибавить 15 рублей на почтовые расходы, независимо от количества заказанных дисков.
3. Заполнить сумму платежа и оплатить заказ.
4. Сообщить о Вашем заказе по телефону (095) 147-5508, (095) 932-6178 или электронной почте sale@nd.ru

Мы вышлем Вам посылку сразу после получения денежного перевода.

По вопросам оптовых закупок и сотрудничества обращайтесь по адресу:
Москва, Ломоносовский пр-т, д 31, кор. 5,
тел. (095) 932-61-78, E-mail sale@nd.ru.

Приглашам региональных дилеров. В нашем прайс-листе более 400 наименований российских лицензионных CD-ROM'ов .

Диски можно приобрести...

....в магазинах-партнерах компании "Новый Диск":

Братск: ул. Ленина 1, (3953) 43-52-70; ул. Кирова 10, (3953) 41-41-86; **Владимир:** ул. Добросельская 175, (0922) 21-28-26; **Волгоград:** ул. Ангарская 17, (8442) 32-97-18; **Иркутск:** ул. Чехова 19, 1 цокольный этаж , (3952) 36-81-21; Торговый центр "Иркутский", п-н №71, (3952) 46-07-77; **Кемерово:** Дом кино "Москва", (3842) 36-03-03; **Краснодар:** ул. Ленина 23, (8612) 62-33-73; **Красноярск:** ул. Северная 9А, (3912) 21-25-67; **Курск:** ул. Можаевская 12, (07122) 56-59-99; **Москва:** ул. Авиамоторная 53 , (095) 273-93-16; ул. Вешняковская 18, (095) 373-60-91; ВВЦ п-н №19, (095) 181-02-04; Заревый пр-д 12, (095) 476-24-55; Комсомольский пр-т 40, (095) 242-19-58; Ленинский пр-т 61, (095) 939-00-55; Ленинский пр-т 78, (095) 134-30-05; ул. Мясницкая 20/3, стр.3, (095) 928-04-31; ул. Нагатинская 35, (095) 112-96-32; ул. Новослободская 14/19, (095) 978-13-29; Овчинниковская наб. 22/24, (095) 231-32-23; Олимпийский пр-т 16, (СК Олимпийский), (095) 926-55-22; Рязанский пр-т 46/3, (095) 379-68-27; Старопетровский пр-д 11, корп.2, (095) 159-40-01; Яна Райниса б-р 2, корп.1, (095) 494-4488; **Нижний Новгород:** ул. Ванеева 127, (8312) 67-79-05; **Новоуральск:** ул. Автозаводская 26, (34370) 3-16-78; **Омск:** ул. Кемеровская 10, (3812) 24-71-59; **Оренбург:** ул. Володарского 20, (3532) 77-01-40; **С.-Петербург:** ул. Краснопутиловская 31, (812) 325-68-98; Московский пр-т 106, (812) 327-90-16; "ДЛТ" первый этаж, (812) 311-83-12; "Гостиный двор", (812) 311-83-12; ул. Караванная 12, (812) 311-36-48; Невский пр-т 131, (812) 311-36-48; **Саратов:** ул. Немецкая 31/35, (8452) 73-32-26; ул. 3-я Дачная, ТЦ, (8452) 17-51-68; **Сочи:** Курортный пр-т 18/1, (8622) 99-87-89; ул. Северная 10, (8622) 92-22-91; **Тула:** Красноармейский пр-т 7, (0872) 20-01-31; Ленина пр-т 35, (0872) 31-12-16; **Южно-Сахалинск:** ул. Чехова 7А, (42422) 3-36-05; **Челябинск:** ул. Российская 279, (3512) 60-20-57;

...а также в сети магазинов:

1С Мультимедиа - (095) 737-92-57; **R-Style** - (095) 403-90-03; **Аэртон** - (095) 231-60-23; **Денди** - (095) 956-11-70; **Диал Электроникс** - (095) 916-00-50; **Компьюлинк** - (095) 931-92-69; **Союз Мультимедиа** - (095) 263-10-39; **Формоза** - (095) 273-15-89;

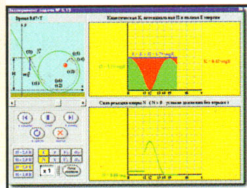
Порадуй себя новым диском!

Стрелковое оружие XX века

Группа «Мультимедиа» МГТУ им. Н.Э. Баумана

Диск продолжает серию Military Collection, в рамках которой уже выпущены «Артиллерия: от Альфы до Омеги» и «Стрелковое оружие: от пращи до винтовки». Представлены около 300 образцов пистолетов, пистолетов-пулеметов, автоматов, штурмовых и автоматических винтовок. В программу включены фрагменты видеозаписей стрельбы из современного оружия и его разборки, анимации всех систем автоматики и запирания и наиболее интересных образцов оружия (пистолета Макарова и Парабеллума, автомата Калашникова, штурмовой винтовки М16 и других), экскурсии, «линия времени», иллюстрированный словарь, игра.

Язык: русский. Рекомендуемая цена: $20.



Курс физики для школьников и абитуриентов

КомпьюЛинк

Новая версия курса физики, которая охватывает всю механику (9 тем). Представлены полная теория со всеми доказательствами, дополнительный справочный материал по другим темам, 180 задач и реальные математические модели к каждой задаче. Интерактивное решение задач предусматривает несколько уровней сложности — от полного решения компьютером до самостоятельного решения учеником. После решения задачи устраивается веселая переменка, на которой обучающемуся предлагаются анекдоты на школьные темы. К программе прилагается авторский учебник. Ну очень толстый!

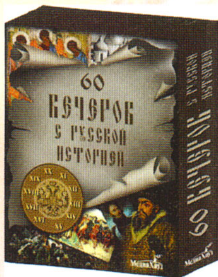
Язык: русский. Рекомендуемая цена: $35.

Су-35. Летная академия

МедиаХауз/ ГрафЛенд

Симулятор новейшего боевого самолета. Но не для всех. Потому что боевых действий в игре вы не встретите. Игра похожа на Microsoft Flight Simulator или Flight Unlimited, потому что главное в ней — летная практика, кропотливая работа над техникой пилотирования, тренировка полетов в парах и группах, выполнение сложнейших маневров. А ещё — точнейшее моделирование динамики самолета, реальный кокпит, головокружительная графика и захватывающее ощущение полета. Это игра для тех, кто влюблен в небо.

Язык: русский. Рекомендуемая цена: $25.



60 вечеров с русской историей

МедиаХауз/ Компакт Бук

Диск содержит 60 интерактивных рассказов о самых интересных событиях истории нашей страны, начиная с IX века и заканчивая Октябрьской революцией 1917 г. Уделено внимание и связи нашей истории с историей других стран. Рассказы озвучены, сопровождаются анимацией, слайд-шоу, рисунками и фотографиями. Система поиска и гипертекстовых ссылок, словарь исторических терминов, интерактивная карта и познавательная игра на знание исторических дат и событий — все это теперь в вашем распоряжении.

Диск рассчитан на широкий круг пользователей, интересующихся историей, и будет особенно полезен школьникам и абитуриентам.

Язык: русский. Рекомендуемая цена: $25.

Банки и право

ЭЛЕКС

«Банки и право» — это справочная система, предназначенная как для специалистов, так и для всех, кто интересуется банковской деятельностью. Диск содержит методическое пособие для юридических и физических лиц «Что такое банк и как работать с банком»; комментарий к Федеральному закону от 2 декабря 1990 г. №394-1 «О центральном банке Российской Федерации (Банке России)» с изменениями; нормативно-правовые акты «Банковское законодательство»; информацию о банках — базу «Банки-эмитенты ценных бумаг« (сведения по 1000 банкам Российской Федерации); программу автоматизации подготовки и печати платежных поручений; развитые средства поиска и редактирования документов.

Язык: русский. Рекомендуемая цена: 110 рублей.

Волшебные игрушки

Новый Диск/ Compedia

Коллекция развивающих игр, созданная специально для детей младшего возраста — от 3 до 7 лет. 6 увлекательных игр различного уровня сложности, с прекрасной анимацией — это и необыкновенные мозаики, и музыкальные игры, и самые разные головоломки и лабиринты. Все они развивают пространственное мышление и умение концентрироваться, улучшают слуховое восприятие и координацию, а также помогают ребенку получить первые навыки работы с компьютером. Обучение происходит во время игр, которые доставят вашему ребенку огромное удовольствие!

Язык: русский. Рекомендуемая цена: $20.

СУПЕРИНТЕЛЛЕКТ

Новый Диск/Compedia

Этот сборник, предназначенный для детей от 10 до14 лет, содержит уже известные игры, такие как «Быки и коровы» или «Домино», а также самые разные мозаики-головоломки, справиться с которыми будет очень непросто. В программу включен обучающий раздел. Множество заданий, разработанных специально для повышения коэффициента IQ, учат четкому логическому мышлению. Тестирование производится в режиме реального времени. Башни из кубиков, ряды геометрических фигур, последовательности чисел, разнообразные задачи и викторины не позволят вам оторваться от экрана!

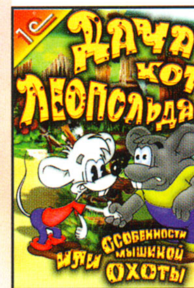
Язык: русский. Рекомендуемая цена: $20.

В поисках утраченных слов

Новый Диск/ Compedia

CD-ROM «В поисках утраченных слов» разработан специально для детей от 10 лет, изучающих английский язык. Эта обучающая программа создана по оригинальной методике «погружения», позволяет значительно обогатить словарный запас ребенка. Она представляет собой приключенческий квест, содержащий различные виды заданий, после выполнения которых играющий не только повысит навыки чтения и письма, но и научится правильно строить предложения и понимать прочитанное. Имеется встроенный словарь английского языка. Обучение происходит в процессе игры.

Язык: русский. Рекомендуемая цена: $20.

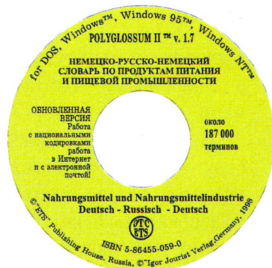


Дача кота Леопольда, или Особенности мышиной охоты

1С

Веселая игра-квест по мотивам мультфильма «Приключения кота Леопольда». Леопольд решил провести выходные на даче, а в это

время мышата объявили Большую Мышиную Охоту. Но коварные планы не так легко осуществить, поэтому Белому и Серому нужно помочь собрать кусочки схемы и детали для создания специального механизма! Вашим детям обязательно понравятся графика, повторяющая стилистику известного мультфильма, множество загадок и головоломок, а также замечательная игрушка «Леогочи», которая позволяет вырастить из котенка Леопольда!
Язык: русский. Рекомендуемая цена: $16.



Polyglossum II. Немецко-русский и русско-немецкий словарь по продуктам питания и пищевой промышленности

ЭТС/Igor Jourist Verlag

Немецко-русско-немецкий словарь по продуктам питания и пищевой промышленности в обновленной словарной оболочке Polyglossum II v. 1.7. Содержит около 187 000 поисковых терминов (вхождений в словарь), в том числе около 8 000 новых терминов, не отображенных в существующих немецко-русских и русско-немецких словарях. Тираж диска изготовлен в Германии. Ознакомиться с подробным описанием словаря и получить его бесплатную демо-версию можно в Интернете на странице **http://www.ets.ru**.
Язык: русский, немецкий. Рекомендуемая цена: 200 рублей.

Домашняя коллекция словарей

ПРОМТ

Как известно, именно специализированные словари помогают программам переводчикам выполнять качественный перевод самых разнообразных по тематике текстов. В новой Коллекции, предназначенной для систем компании ПРОМТ (WebView, WebTranSite 98, PROMT 98, Stylus 3.x.), таких словарей десять! Среди них и уже популярные — «Автомобильный» (а-р, н-р), «Информатика» (а-р), «Бытовая техника» (а-р), и новые — «Кино» и «Масс-медиа» (а-р), «Спорт» (а-р), «Кулинария» (а-р), «Музыка» (а-р), «Религия» (а-р-а), «Парфюмерия и косметика» (а-р, ф-р), «Путешествия» (а-р-а), причем некоторые словари существует не только для английского (а-р, а-р-а), но и для немецкого (н-р) и французского (ф-р) языков.
Язык: использует интерфейс программы-переводчика. Рекомендуемая цена: $25.

География'98. Весь мир на ладони

Квадрат+

Очередной выпуск ежегодного географического мультимедийного справочника стран мира. Богатый статистический материал дополнен прекрасными видеоклипами студии «Клуб путешественников», возглавляемой Ю.А. Сенкевичем. Добавлены подробные карты, гимны стран, флаги стран, фотографии; расширенный поиск по любым названиям; улучшенные диаграммы, наглядное сравнение различных стран на одной диаграмме; удобная навигация по картам; многошаговый откат; обновлена статистика, возможность распечатки.
Язык: русский. Рекомендуемая цена: $10.

Незнайкина грамота

Бука

Набор из 12 развивающих игр для детей от 4,5 до 7 лет, разработанный компанией «Бука» в сотрудничестве с Ассоциацией «Компьютер и детство», учитывает закономерности развития психики ребенка, требования и ограничения, касающиеся работы детей на компьютере, и даже особенности российского менталитета. Весело и с интересом дети научатся ориентироваться на плоскости, представлять различные пространственные положения объекта после его мысленного поворота, разовьют координацию движений, мелкую мускулатуру рук, быстроту реакции, внимание, логическое мышление, наблюдательность и сообразительность.
Язык: русский. Рекомендуемая цена: $13.

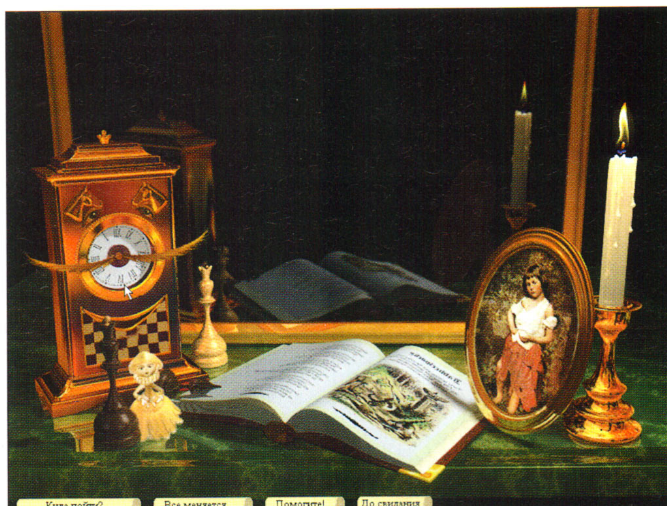
НОВОСТИ ОТ ИЗДАТЕЛЕЙ НОВОСТИ ОТ ИЗДАТЕЛЕЙ НОВОСТИ ОТ ИЗДАТЕЛЕЙ

В Интернете на странице **http://www.ets.ru** индивидуальные пользователи могут бесплатно переписать (на условиях freeware) кириллический шрифт Times Russian, разработанный издательством ЭТС для новой серии CD-ROM «Русская мультимедийная книга». В этой серии уже изданы 4-томный «Толковый словарь живого великорусского языка» В.И. Даля, «Пословицы русского народа» В.И. Даля, сборник «Цитаты на каждый день» и толковый словарь «Русский мат». В конце сентября серию пополнит всемирно известный четырехтомный «Толковый словарь русского языка» под редакцией проф. Ушакова. Шрифт Times Russian содержит русские буквы как в современном, так и в дореформенном написании, а также буквы с ударением и спецсимволами. На этой же странице в Интернете для бесплатного обновления размещена последняя версия словарной оболочки Polyglossum II v. 1.8, которая прошла тестирование в России, на Украине, в Германии, США и Финляндии на различных компьютерах и в различных операционных системах, в т.ч. локализованных (национальных). По отзывам «тестеров», в этой версии полностью решена проблема поддержки различных кодовых страниц за счет легко настраиваемой опции «импорта-экспорта». Настройку может проделать без труда даже неопытный пользователь. Интерфейс программы — по выбору пользователя: русский, английский, немецкий или финский. Программа совместима со всем спектром Windows: 3.x, 95, 98, NT, а также MS Office 98, IE4. Поддерживаются все распространенные кодировки — как стандартные (кириллица для Windows, KOI8-R, кириллица для Макинтош), так и имеющие ограниченное распространение (Cyrillic Germany и т.п.).

Мир по ту сторону

Зазеркалье
«1С»,
«КомТех»
www.1C.ru
Тел.: (095) 737-92-57
Windows 95
Язык: русский

Никогда не знаешь, чего ждать от этих сказок. Хотите — верьте, хотите — не

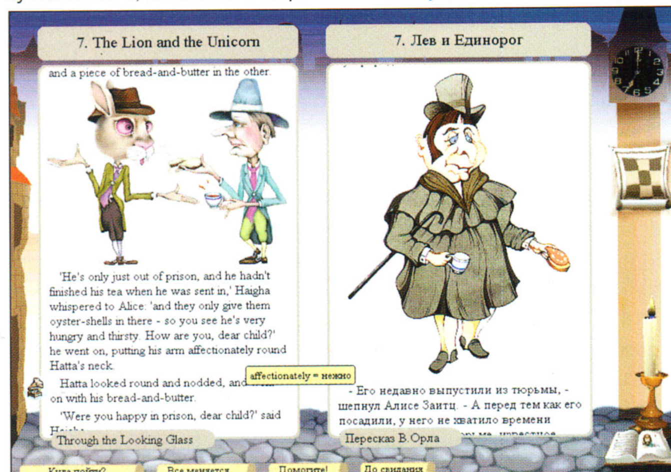


верьте, но в тот самый момент, когда я попробовал скопировать в буфер изображение Черной королевы из новой программы «Зазеркалье», внутри моего монитора раздался треск, и экран погас. Слава богу, беда оказалась незначительной — всего-то испортился тумблер включения монитора. Тумблер пришлось закоротить, и после небольшого ремонта я продолжил работу с программой, но где-то внутри осталось чувство легкой настороженности. К счастью, дальше обошлось без эксцессов, и все чудеса происходили только на экране, не затрагивая ни моего компьютера, ни домашней обстановки.

А чудес и сюрпризов в программе много, как и положено в сказке. Они начались почти сразу после того, как я инсталлировал программу, запустил ее и прослушал песенку-заставку. Каминное зеркало, которое появилось на экране, оказалось волшебным: щелкнешь по нему мышкой, и все, что ты только что видел, оказывается перед тобой в зеркальном отображении. Предметы, на которые указываешь курсором, неожиданно преображаются — горящую свечку можно погасить и снова зажечь, шахматная пешка превращается в девочку, а циферблат часов — в лицо с усами. И это только начало…

О самой инсталляции писать не буду: в хорошей программе она проходит без проблем, а насчет «Зазеркалья» было заранее известно, что программа хорошая — это ведь продолжение диска «Мир Алисы», который вышел в прошлом году, получил несколько престижных премий и отлично знаком всем ценителям компьютерных программ. Те, кто имел удовольствие познакомиться с «Миром Алисы», с нетерпением ждали нового диска, и они не будут разочарованы.

Пересказывать сказку и анализировать ее достоинства тоже не буду — о сказках Кэрролла литературоведы написали уже столько всего, что вряд ли стоит с ними соревноваться. Лучше попробую рассказать, что ожидает владельца нового диска, какую пользу можно из него извлечь и какие удовольствия получить.



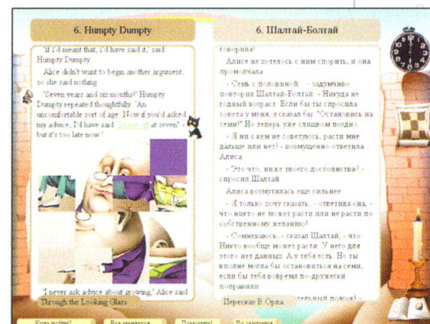
Правда, и это — задача очень непростая, потому что сколько бы раз я ни запускал программу, всегда отыскивал в ней что-то новое и интересное.

Начнем с самого простого: те немногие, кто умудрился еще не прочитать знаменитую «Алису в Зазеркалье», смогут это сделать, полюбовавшись попутно прекрасными иллюстрациями. Однако читать перевод — это значит знакомиться с копией, которая может

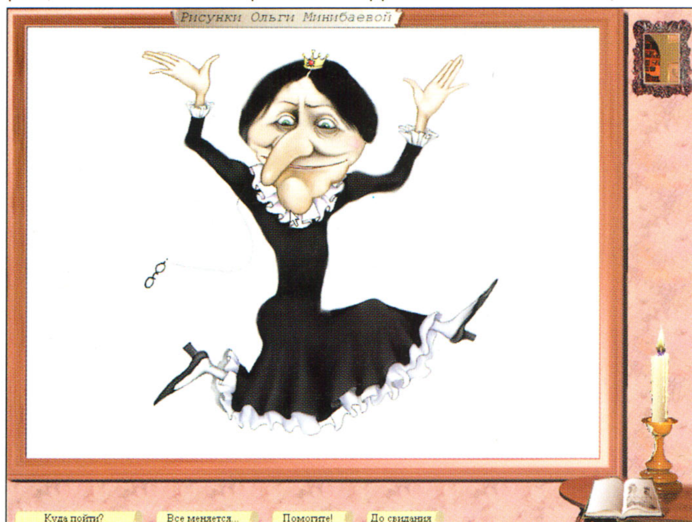
быть лучше или хуже, но всегда будет отличаться от оригинала. А если вы хоть немного знаете английский, можете теперь ознакомиться и с английским текстом Кэрролла. Авторы программы позаботились о том, чтобы вам не надо было то и дело прерывать чтение, встретив в тексте незнакомое слово, и листать словари в поисках его значения: достаточно на секунду остановить курсор на любом слове, чтобы на экране появился его перевод. Если захотите, можно отвлечься на время от текста и просмотреть общий словарь книжки (2726 слов); в него, кстати, можно добавлять новые слова или изменять перевод уже имеющихся. Можно даже по ходу чтения сказки составлять свой собственный словарь. А если текст окажется трудным и потребует дополнительных пояснений, то авторы подумали и об этом: трудные места отмечены на полях книги специальными значками. Один щелчок мыши на таком значке — и нужная справка к вашим услугам. К тому же исходный английский текст и его перевод располагаются на соседних страницах, и если вы чего-то не поймете в оригинале, то всегда можете тут же посмотреть, как с этим местом справился переводчик.

Не знаю, как вам, а мне всегда тяжело давалось английское произношение. Помню, с каким энтузиазмом я переписывал магнитофонные кассеты с английскими текстами — ведь появлялась возможность слушать, как настоящие англичане произносят хотя бы самые простые слова и фразы. В «Зазеркалье» достаточно одного щелчка мышкой по специальному значку на полях книги, чтобы услышать, как читает последующий фрагмент текста настоящий англичанин, профессиональный диктор. Еще щелчок — и вы слышите следующий фрагмент, и так можно прослушать всю книгу от начала до конца. Не знаю, что думают об этом преподаватели английского, но мне кажется, трудно придумать лучший способ усвоить особенности английской речи и научиться понимать ее на слух.

Листая на экране книжку, вы встретите много сюрпризов и приятных неожиданностей — по страницам плавают рыбы и летают неведомые насекомые, вместо курсора на «полосе прокрутки» котенок гоняется за клубком ниток, некоторые рисунки оживают, как только курсор соприкасается с ними... Кстати, оформление книги можно сменить: стоит только щелкнуть мышкой в нижней части экрана по надписи «Все меняется» и выбрать один из четырех вариантов иллюстраций. Глядя на классические рисунки англичанина Джона Тенниела, на современные рисунки Ольги Минибаевой и Сергея Коровкина или на фрагменты мультфильма «Алиса в Стране чудес», вы легко составите представление о том, как изменялись вкусы художников-иллюстраторов за сто с лишним лет после первого издания «Алисы».



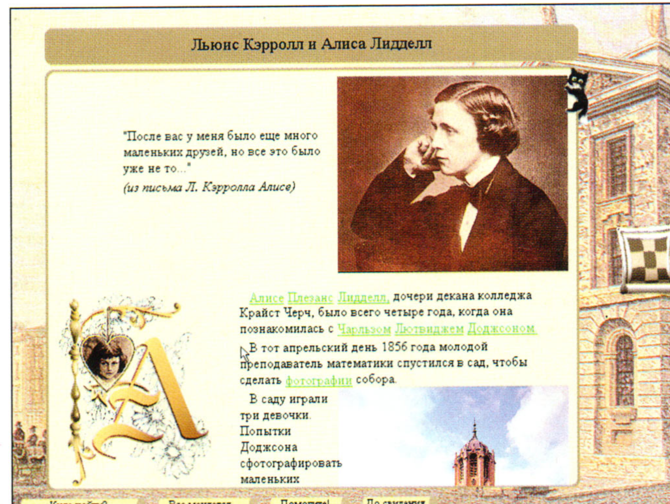
Точно так же можно переключаться между тремя вариантами перевода, и перед вами открывается замечательная возможность заглянуть в творческую лабораторию переводчика. Вот где настоящее Зазеркалье! Что может быть интереснее, чем сравнивать текст оригинала с разными его переводами! Ведь Льюис Кэрролл навыдумывал столько интересных слов, столько неожиданных речевых оборотов, столько странных имен... Попробуйте-ка перевести, к примеру, имя Humpty-Dumpty. Первый переводчик «Зазеркалья» Владимир Азов перевел его как «Ванька-



Встанька», Владимир Орел в 1980 году использовал придуманное С. Маршаком имя «Шалтай-Болтай», а Леонид Яхнин — «Желток-Белток».

Если вам небезразличен мир слов с его особенными законами, парадоксами, загадками и чудесными превращениями, то вы проведете немало приятных часов, сопоставляя старый перевод В. Азова с переводом В. Орла или новым переводом Л. Яхнина. Не могу удержаться от соблазна привести пример — хотя бы один: в девятой главе Черная Королева, пытаясь экзаменовать Алису, упоминает странное словечко «fiddle-de-dee»:

'Do you know Languages? What's the French for fiddle-de-dee?'



'Fiddle-de-dee's not English,' Alice replied gravely.

'Who ever said it was?' said the Red Queen.

Alice thought she saw a way out of the difficulty this time. 'If you'll tell me what language «fiddle-de-dee» is, I'll tell you the French for it!' she exclaimed triumphantly.

Леонид Яхнин перевел этот отрывок так:

— Иностранные языки знаешь? Как будет по-французски «фигли-мигли»?

— Такого слова во французском нет, — уверенно заявила Алиса.

— А кто сказал, что есть? — возразила Черная Королева. — Переведи — вот и будет.

Алиса решила, что теперь-то она выкрутится.

— Если вы мне объясните, что это значит, — сказала она, — я переведу.

Может быть, вы еще не так хорошо знаете английский, чтобы сравнить перевод с оригиналом. Но посмотрите, как выглядел тот же текст в переводе В. Азова:

— Ты знаешь языки? Как по-французски будет мадам?

— Мадам, — ответила Алиса.

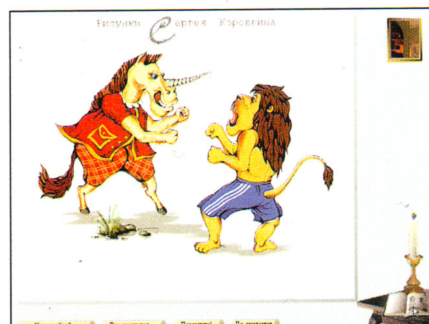
— Ты не переспрашивай, — рассердилась Черная Королева, — а говори. Переспрашивают только глухие.

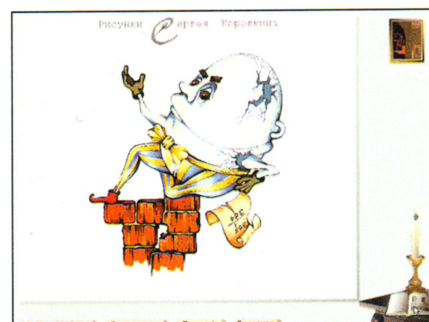
— Я и не переспрашиваю, — обиделась Алиса. — Я говорю: «Мадам».

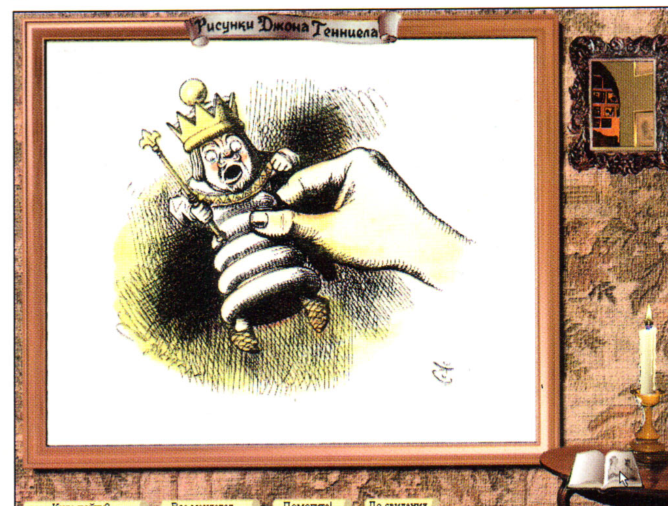
Как впечатление? Вам кажется, что кто-то из переводчиков ошибся? Да нет, дело в другом — дело в том, что художественный перевод — это вовсе не последовательность русских значений тех слов, которые стоят в оригинале. А что такое перевод на самом деле — вы, возможно, поймете, если прочтете много умных книг или побольше поработаете с диском «Зазеркалье».

Удержусь от соблазна приводить другие примеры — их можно найти на любой странице, а я еще не успел перечислить все возможности диска. Их много. Можно, к примеру, легко отыскать в тексте любое место, где встречается определенное слово или выражение. Можно «положить закладку» на заинтересовавшей вас странице, чтобы потом быстро к ней вернуться. Можно скопировать фрагмент текста в буфер и распечатать его — чтобы перечитывать потом где-нибудь в городском транспорте. Можно... да разве все опишешь! Этот диск сделан с любовью, с заботой о читателе и с редким в наши дни изяществом и пристальным вниманием к мелочам. Все это создает то особое качество программы, для обозначения которого лучше всего подходит слово **обаяние**. Я ощутил его в полной мере и искренне завидую тем, кому это еще предстоит.

— Юрий Курочкин







Шаг за шагом к успеху

Для большинства россиян покупка домашнего компьютера — целое событие. Семья готовится к нему многие месяцы. Шутка ли — выкроить из бюджетных зарплат тысячу баксов! Но вот трудности позади, и в дом торжественно вносится и устанавливается КОМПЬЮТЕР. Мечта осуществилась — значит, одной радостью в доме будет больше!

Но не тут-то было. Очень скоро обнаруживается, что умная машина неподатлива и непослушна в ваших руках. Она не спешит выполнять команды, «зависает» и в итоге заряжает вас отрицательными эмоциями. Вы ищете терпеливого гуру (не каждому повезёт), бежите в магазин и покупаете справочную литературу, которая, увы, хотя и написана русским языком, оказывается для вас «китайской грамотой». В поисках чего-нибудь самого простого вы наталкиваетесь на серию справочников «Для чайников», авторы которых предлагают помощь и обещают быстрый успех. «Ну, если для «чайников», то процесс пойдёт», — успокаивается новичок-«чайник». Но не спешите радоваться. Долгожданный компьютер, при поддержке авторов «Чайников», будет регулярно напоминать вам о вашей глуповатости и бить по самолюбию. Некоторые из этих книг, насыщенные техническими терминами, потребуются вам не на начальном этапе, а через 2-4 месяца, так как рассчитаны на продвинутого пользователя. А как же быть новичкам? Обратиться к мультимедийной обучающей программе «Шаг за шагом. Windows 95».

Её авторы не обрушивают на головы обучающихся все сведения о компьютере, а организуют добротный учебный процесс. Вы начинаете работу на компьютере через окно «Windows 95», которое включает в себя стандартные пиктограммы: Пуск, Корзина, Мой компьютер... Авторы программы обстоятельно объясняют назначение каждой из них. Приятно, что вас не торопят: текст с информацией меняется на экране только по вашему желанию.

Вы получили общее теоретическое представление о работе компьютера. Неплохо бы теорию закрепить практикой. И вы получаете такую возможность. Авторы CD-ROM предлагают выполнить двухэтапную практическую часть. Чуть правее вашего «Windows 95» открывается точно такое же окно с симметрично расположенными пиктограммами. Внизу вы найдёте две очень важные для вас кнопки — «Демонстрация» и «Тренировка». К примеру, вы захотели научиться запускать мультимедийный диск. Сядьте поудобнее и доверьтесь кнопке «Демонстрация». Стрелочка мышки без ваших усилий щёлкает на нужных кнопках. Важно, что диктор при этом озвучивает происходящее. Вы можете повторить эту демонстрацию хоть сто раз. После этого вы нажимаете на кнопку «Тренировка» и в удобном для вас темпе сами производите те же действия. Диктор подсказывает вам очерёдность нажатия кнопок. «Как это нудно и медленно», — усмехнутся авторы «Чайников». «Как это просто и эффективно», — напрашивается ответ.

На мой взгляд, эта неторопливость является большим достоинством программы. Она ограждает вас от лихорадочных метаний по многочисленным кнопкам и помогает шаг за шагом усваивать разные операции. Поистине, тише едешь — дальше будешь. Поверив в себя, вы работаете в непрерывном упорядоченном ритме, который оптимален для любой учёбы.

Итак, курс пройден. Вы научились работать с программами, папками, документами, клавиатурой, усвоили компьютерные термины. Какую же оценку вы заслуживаете? В главном меню есть раздел «Проверь себя», в котором авторы предлагают вам выбрать верные ответы на 10 вопросов (при следующей попытке вопросы обновятся). Если верных ответов больше 6, компьютер похвалит вас, менее 5 — корректно посоветует дополнительно поработать с программой. Кроме того, нажав на кнопку «Прогресс», вы увидите на индикаторе объём усвоенных знаний по всем 10 модулям.

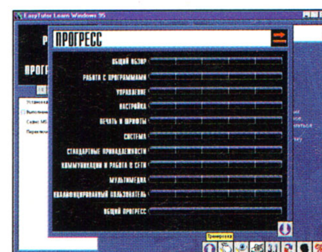
Безусловно, для многих пользователей мультимедийная программа «Шаг за шагом. Windows 95» может стать первым добрым и терпеливым учителем, хорошо знающим методику преподавания. Обучая новичков, авторы умело сочетают в работе доступность, последовательность, наглядность и контроль.

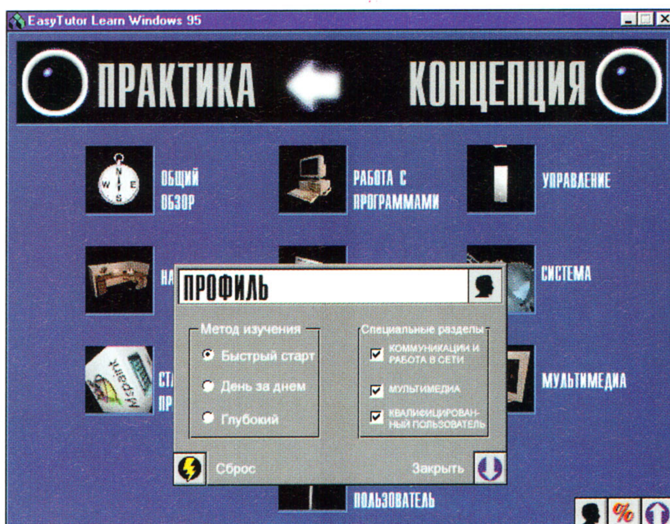
— Евгений Ляпустин

Шаг за шагом. Windows 95. Мультимедийная обучающая программа
«Питер»
www.piter-press.ru
Тел.: (095) 235-55-83 (Москва)
Тел. (812) 327-93-37 (С.-Петербург)

Windows 95

Язык: русский





Триумф и трагедия

Профессиональный бокс
1998,
«МедиаАрт»
Тел.: (0622) 97-14-15
Windows 3.xx/95
Язык: русский

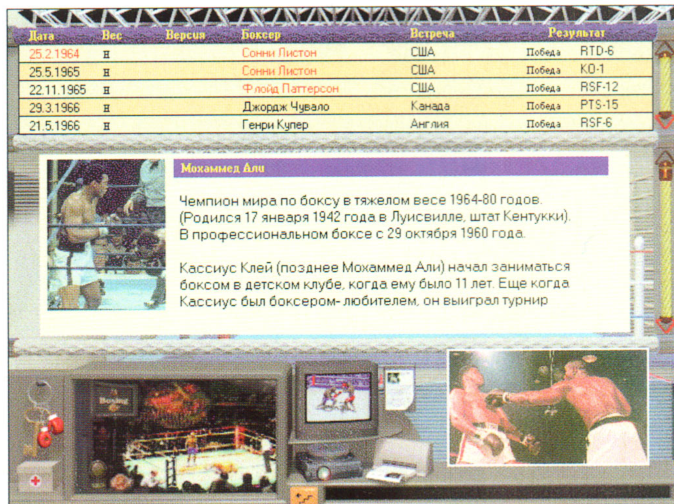
На этом диске вы не увидите «сухих» таблиц результатов. Нет, конечно же, основная информация о боях, чемпионах и претендентах собрана именно в таблицах, но практически каждая строка — это гипертекстовая ссылка на фотопостер, более подробную информацию или видеоролик.

Кадры видеофрагментов переносят нас на ринг, где мы можем своими глазами увидеть то, что ни за что не разглядишь за колонками сухих цифр и столбцами результатов. Именно эти полчаса записей прямых трансляций составляют, на мой взгляд, самую соль этого замечательного мультимедийного диска. Видеохроника позволяет ощутить триумф и трагедию современных профессионалов. Чего стоит хотя бы известный поединок между Джорджем Форменом и Мухаммедом Али в 1974! Формен выигрывал это сражение по очкам. Он просто загонял Али в угол и наносил мощнейшие удары, пока его буквально не оттаскивал рефери. Своим хладнокровием и методичностью он напоминал машину, поставившей себе цель уничтожить Али. Но... в девятом раунде Мухаммед Али точным ударом отправляет махину-Формена в нокаут.

Или бой 1964 года между чемпионом мира среди тяжеловесов Сонни Листоном и молодым ещё Али (его звали тогда Кассиус Клей). Ставки распределялись как 7 к 1 в пользу чемпиона. И надо сказать, что корону чемпиона Листон достойно нёс все шесть раундов. Своими поистине огромными кулаками (в перчатках они были размером с голову Али) он наносил короткие серии ударов. Но во время перерыва между раундами Сонни Листон, неожиданно для всех, сдался, пожаловавшись на боль в плече. На эту тему было много спекуляций: вмешательство мафии, поставившей на Али, иные таинственные причины... Как бы там ни было, именно в этом бою начиналась профессиональная карьера великого Мухаммеда Али.

Или вот, к примеру, бои белого англичанина, экстравагантного Нассема Хамеда по прозвищу «Принц». Для него ринг — это сцена размером шесть на шесть, на которой он разыгрывает незабываемые представления. Представления, в которых он играет главную роль, роль хищника, леопарда, наскакивающего на своего соперника и наносящего ему серию молниеносных хуков и апперкотов. И антураж у него соответствующий — леопардовые трусы или набедренная повязка с неизменной надписью «King». Вот он покошачьи подкрадывается к противнику, или лениво потягивается, в то время как его соперник прячет голову, полностью закрывшись в дальнем углу площадки.... Одним словом, вам и вашим друзьям гарантировано несколько незабываемых часов в обществе мировых звёзд профессионального бокса.

Отдельного упоминания заслуживает интерфейс пользователя. Так, например, висящие на крючке боксёрские перчатки — выход, гонг — включение/выключение фоновой музыки, гиря — сортировка результатов боёв или спортсменов по весу, а глобус — по странам и т.д. Подсказка и помощь появляются, стоит только кликнуть мышкой



Дата	Вес	Версия	Боксер	Встреча	Результат	
25.2.1964	Н		Сонни Листон	США	Победа	RTD-6
25.5.1965	Н		Сонни Листон	США	Победа	KO-1
22.11.1965	Н		Флойд Паттерсон	США	Победа	RSF-12
29.3.1966	Н		Джордж Чувало	Канада	Победа	PTS-15
21.5.1966	Н		Генри Купер	Англия	Победа	RSF-6

на изображении медицинского чемоданчика с красным крестом на боку. Однако правил бокса здесь вы не найдёте, они подробно описаны в специальном разделе этого мультимедиа-диска, появляющемся при нажатии мышкой на фигуру рефери.

Всего на этом мультимедийном диске 9 больших разделов:

1. Боксёры. Информация о 282 спортсменах, список которых можно отсортировать по 5 различным категориям: по фамилии, по стране, за которую выступает тот или иной боксёр, по дате рождения, и до наших дней, по весовой категории и рейтингу спортсмена. Начинается всё, кстати, с Боба Фитцсиммонса, родившегося в 1863 году.

2. Менеджеры и промоутеры.

3. Крупнейшие боксёрские бои. 124 боя с фотографиями наиболее ярких моментов, а иногда и с видеороликами, о которых мы уже говорили. Возможна сортировка (а соответственно, и поиск) также по 5 признакам: дате проведения турнира, начиная с 1897, фамилии победителя или претендента, по их весовой категории, а также месту проведения состязания.

4. Результаты. Большая сводная таблица боёв, с гипертекстовыми ссылками на представленные на диске фотографии. Представлено около 4000 боёв за звание чемпиона мира в различных версиях чемпионатов, начиная с 1884года.

5. Боксёрские ринги. В этом разделе представлены не только фотографии и краткое описание известных рингов мира, но и дан краткий исторический обзор развития бокса.

6. Награды в боксе. Обзорная часть о типах боксёрских наград: поясах, кубках, медалях.

7. Правила. В этом разделе, как и в двух последующих информационных разделах, представлены правила как для профессионального, так и для любительского бокса. Имеется список сокращений для организаций, ассоциаций и боксёрских объединений.

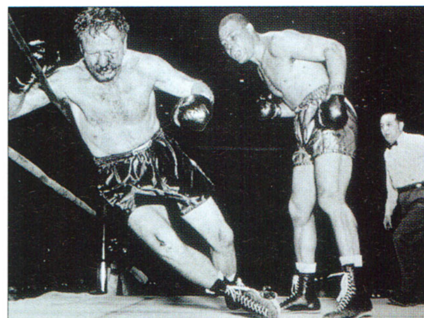
8. Удары и защита. Наиболее интересен этот раздел будет тем,

кто начинает заниматься боксом. Каталог всех разрешённых ударов и защит с детальной анимацией. Изображение можно остановить, просмотреть по кадрам вперёд или назад. Превосходен как учебное пособие.

9. Помощь и авторские права. Назначение этого раздела не требует особых комментариев. Здесь описаны основные элементы интерфейса и управления программой, а так же расшифровка общепринятых сокращений результатов боёв.

Всего на диске представлено 17 видеосюжетов о наиболее интересных и показательных, по мнению составителей диска, моментах боксёрских турниров, начиная с первой половины 90-х годов. И хотя по 17 роликам можно получить лишь поверхностное представление о мире профессионального бокса, именно за просмотром этих роликов в формате AVI я просидел не один вечер, обсуждая с друзьями сильные и слабые стороны того или иного боксёра. Всё это происходит под музыку. Небольшой, но экспрессивный музыкальный трек в формате WAV сопровождает нас в нашем путешествии в мир профессионального бокса. Конечно же, это путешествие можно совершать и в тишине (прерываемой лишь тяжёлым дыханием боксёров на ринге, голосом комментатора и шумом трибун). Для этого достаточно нажать на изображения гонга в левом нижнем углу экрана.

На диске также уместилось более 800 фотографий как в формате JPEG , так и BMP. Как уже отмечалось, качество абсолютного большинства фотоснимков выше всяческих похвал. Особо следует отметить профессионально подобранную цветовую палитру. Даже при 256 отображаемых цветах изображения абсолютно не теряют «полноцветности». Особенно оценят это преимущество владельцы мультимедийных ноутбуков (коих по статистике становится всё больше).



Пользу от наличия на диске одинаковых файлов в двух различных форматах я ощутил довольно быстро. «Выловив» фотографию с Майком Тайсоном, я, без всякой конвертации, в формате JPG прямиком отправил её по электронной почте (Тсс! Надеюсь, это не является нарушением авторского права!) своему приятелю, который давно наблюдает за похождениями этого одиозного боксёра. Благо размер файла был в 6 раз меньше точно такого же, но в формате bmp, который, собственно, и выводится на экран.

Юрий Колмаков

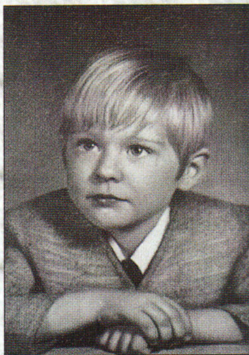
МИСТИЧЕСКИЕ СИЛЫ РОКА

На гребне Сиэтлской волны
1997,
«Апрель»,

Windows 3.x/95

Язык: русский

NIRVANA, Курт и Кортни: история в слайдах



Детское фото Курта

8 апреля 1994 года автомобильное движение на бульваре Лэйк Вашингтон было парализовано. Более пяти тысяч человек собрались около неприметного дома, и всю ночь зажжённые свечи освещали растерянные лица пришедших сюда людей. В эфире, не переставая, звучала музыка рок-группы «Нирвана». Её лидер — 27-летний Курт Кобэйн — застрелился.

«Закономерный конец, это должно было произойти», — обречённо скажут потом гитарист группы Курт Новоселич, продюсер Стив Элбини, жена и мать Курта Кобэйна. Незадолго до трагедии родные и близкие, видя надвигающуюся беду, просили Курта отказаться от наркотиков и заняться своим пошатнувшимся здоровьем. Он выслушивал их безучастно.

Детство Курта Кобэйна нельзя назвать счастливым. Его баловали многочисленные дядюшки и тётушки, а родители как-то больше были заняты собой и в итоге развелись. Курт с раннего детства был молчаливым и замкнутым, а после развода родителей и вовсе «ушёл в себя». Год он прожил с матерью, два — с отцом. Он вышел в самостоятельную жизнь не обогретый домашним теплом.

В юности Курту пришлось бродяжничать, ночевать у дру-

NIRVANA, Курт и Кортни: история в слайдах

Кортни Лав

АВТО МУЗЫКА СПРАВКА ИНДЕКС МЕНЮ НАЗАД

зей, в кузовах автомобилей, под мостом. Он сменил множество рабочих мест, не стремясь овладеть какой-нибудь профессией. Его давно занимало другое — рок-музыка. В семь лет он уже пел под гитару и играл на ударных. Подростком он приходил на все репетиции, куда его только пускали, побывал на двухстах концертах местной рок-группы Melvins, помогал таскать и настраивать аппаратуру и инструменты, а после концертов участвовал в традиционных тусовках. Тогда же приобщился к наркотикам.

В 1988 году началась профессиональная жизнь «Нирваны». Команда искала свой стиль, порой ребята спорили и были недовольны друг другом; выпадали трудности, связанные с контрактными обязательствами со студиями, продюсерами, музыкантами разных групп. Было много озорства и куража. В августе 1991 года «Нирвана» участвовала в европейском турне вместе с Sonic Youth. Обе группы играли вместе и развлекались вместе, порой мужчины устраивали показательные кулачные бои. Музыканты группы Ride как-то попытались их разнять. А помирившиеся бойцы в благодарность дружно написали им в ведро с шампанским.

В июне 1991 года, в Лос-Анжелесе, во время концерта группы Butthole Surfers Курт Кобэйн впервые увидел рок-музыкантку Кортни Лав. Непохожая на знакомых ему женщин, она поразила его броской красотой, раскованным, порой скандальным поведением (Кортни постоянно со всеми ссорилась) и верой в неизбежный успех на рок-поприще.

Тайн в её биографии не было. 1966 года рождения, на год старше Курта, она много колесила по свету, зарабатывала на жизнь, выступая в стриптизе, сменила несколько рок-групп, пробовала сниматься в кино, знала толк в наркотиках.

После пяти месяцев знакомства Курт женился на ней. В момент бракосочетания беременная невеста находилась в алкогольно-наркотическом трансе, на что жених не обращал никакого внимания. Многие потом называли эту женитьбу скороспелой, ошибочной, роковой. Кобэйн так не считал до конца своих дней. Вскоре у них родилась дочка, которую назвали Фрэнсис. Ожидаемый, а потом любимый обоими родителями ребёнок никак не изменил привычную жизнь супругов. Мир и согласие прерывались ссорами, участие в разных шоу-проектах надолго разлучало обоих. А потом были встречи, полные слёз и признаний в любви. Да, это была странная, но всё же любовь двух рок-музыкантов. Он восхищённо, перед всеми, называл её «величайшей трахальщицей в мире», но когда журналистки Виктория Кларк и Бритт Коллинз, готовившие книгу-биографию «Нирваны», встретились с ним для последнего интервью, Курт предупредил их: «Если вы, суки, напишете в своей паршивой книжонке какую-нибудь гадость о моей жене, я вас из-под земли достану». Книга появилась... с гадостью. Мало заботившийся о своей репутации, Курт никому не позволял говорить плохо о жене. Разгневанный, он подал в суд, выиграл дело, и весь тираж книги был изъят из продажи. За несколько дней до смерти Курт позвонил жене и в конце бес-

KILL ROCK STARS

(Comp. LP/CD) - 21.08.91 (K Records, KRS-201, US)

Сборник песен различных команд (MELVINS, BIKINI KILL, MECCA NORMAL, NATION OF ULYSSES), включая "Beeswax" (2'47) в исполнении НИРВАНЫ. Песня сочинена Куртом Кобэйном и записана 23 января Джеком Эндино в Reciprocal Recordings. На барабанах стучит Дэйл Кровер. Вышел ограниченным тиражом в тысячу пластинок, которые были подписаны участниками группы.

СИНГЛЫ
АЛЬБОМЫ
БУТЛЕГИ
ПОБОЧНЫЕ ПРОЕКТЫ
ФИЛЬМЫ И ВИДЕО

МЕНЮ ИНДЕКС МУЗЫКА СПРАВКА НАЗАД

NIRVANA, Курт и Кортни: история в слайдах

Hard Rock Cafe (Las Vegas)

I hate Nirvana die

АВТО МУЗЫКА СПРАВКА ИНДЕКС МЕНЮ НАЗАД

NIRVANA, Курт и Кортни: история в слайдах

"Come As You Are" из альбома Nevermind

АВТО МУЗЫКА СПРАВКА ИНДЕКС МЕНЮ НАЗАД

связного разговора сказал: «Просто помни, что бы ни случилось, я люблю тебя». Это был их последний разговор.

А что ОНА? Читая предсмертное письмо Курта, кричала: «Сволочь ты, сволочь!» А ведь могла бы и разыграть сцену у гроба теперь уже великого мужа.

Многое в жизни Кобэйна кажется необычным и странным. Но ведь не эта же странность вознесла его на музыкальный олимп и привлекала тысячи поклонников на концерты «Нирваны». А успех был ошеломляющим. Уже через два года после образования «Нирваны» группа занимала ведущие места во всех хит-парадах. Альбом Smells Like Teen Spirit с 1990 по 1997 год был продан в количестве 20 млн. экземпляров. 16 февраля 1992 года «Нирвана» получила титул «Лучшей новой группы» в международной категории. Всего в мире реализовано более 40 млн. одних только пластинок группы. Прибавим к этому компакт-диски, кассеты, видеофильмы, клипы — и получим фантастическую цифру.

В течение нескольких лет молодёжь почти всего мира болела «нирваноманией». Подъезды, школьные коридоры и парты были «украшены» именем Курта Кобэйна и его группы. В чём секрет триумфа? — В его музыке. Но не только.

В начале карьеры группа постоянно меняла своё название. Но однажды Кобэйн предложил «Нирвана»: «Мне хотелось, чтобы название было звучным, но спорным». Для одних слово «нирвана» означает приподнятое состояние, похожее на озарение. Для других — место окончательного успокоения, что-то вроде чувственного рая. Кобэйн понимал «Нирвану» как «**свободу от боли, страдания, внешнего мира**». (Может быть, здесь разгадка его жизни и смерти?)

Спорное толкование названия группы соответствовало и её спорному музыкальному стилю, который не укладывался в традиционный панк-рок и получил определение панк-гранджа. Группу нельзя заподозрить в отточенном мастерстве. Многое делалось на бегу: часто стихи писались в последний момент и кое-как; на суд слушателей выносились обрывочные мысли, иногда переходящие в бессвязное бормотание; бытовые сцены прерывались космическими прозрениями и личными ощущениями; в качестве приправы добавлялся жаргон и мат. Стихи и каркас мелодий создавал Курт Кобэйн, остальные участники группы подстраивались. Причём часто инструменты звучали несинхронно. Но группа предпочитала «грязный саунд» и отказывалась от «коммерциализации» звучания. Эта странная смесь стихов и мелодий соединилась в причудливую звуковую мозаику и... понравилась публике. Конечно же, благодаря гитаристу и вокалисту Курту Кобэйну. Всё держалось на нём. (После его смерти группа распалась.)

На сцене Кобэйн был трюкачом и вандалом. В Сан-Хосе он играл на гитаре, стоя на голове. Почти на всех концертах рвал струны, разбивал гитару, крушил колонки, неожиданно уходил и когда заблагорассудится возвращался на сцену. В это время музыканты группы, оставленные перед огромной аудиторией, безвкусно пиликали что-нибудь и молились о скором возвращении лидера. И он появлялся, под рёв

FOURTEEN SONGS FOR GREG SAGE AND THE WIPERS

(Comp. LP/CD) - 05.92 (Tim/Kerr, TK917010/..., US)

Tim/Kerr, TK917010/ TK91CD010

Альбомная версия комплекта из четырех "сорокопяток" (с добавлением шести новых треков), в которую вошла кавер-версия "Return Of The Rat" (3'05) группы THE WIPERS в исполнении НИРВАНЫ. В 1993 году альбом вышел в полном варианте на компакт-диске под названием Fourteen Songs For Greg Sage (TK91CD10). В него вошли песни таких исполнителей, как HOLE, M99, CALAMITY JANE, SALIVA TREE, NAPALM BEACH, POISON IDEA, NATION OF ULYSSES, HAZEL, HONEY, CRACKERBASH, THE WHIRLERS, DHARMA BUMS, Тарстона Мура (Thurston Moore) и Кита Нили (Keith Nealy). Оригинальная версия "Return Of The Rat" в исполнении группы THE WIPERS представлена также на саундтреке Hype (Sub Pop SP 371, US).

СИНГЛЫ
АЛЬБОМЫ
БУТЛЕГИ
ПОБОЧНЫЕ ПРОЕКТЫ
ФИЛЬМЫ И ВИДЕО

МЕНЮ | ИНДЕКС | МУЗЫКА | СПРАВКА | НАЗАД

NIRVANA, Курт и Кортни: история в слайдах

Курт Кобэйн, Джейсон Эверман, Чед Ченнинг и Крис Новоселик

АВТО | МУЗЫКА | СПРАВКА | ИНДЕКС | МЕНЮ | НАЗАД

NIRVANA, Курт и Кортни: история в слайдах

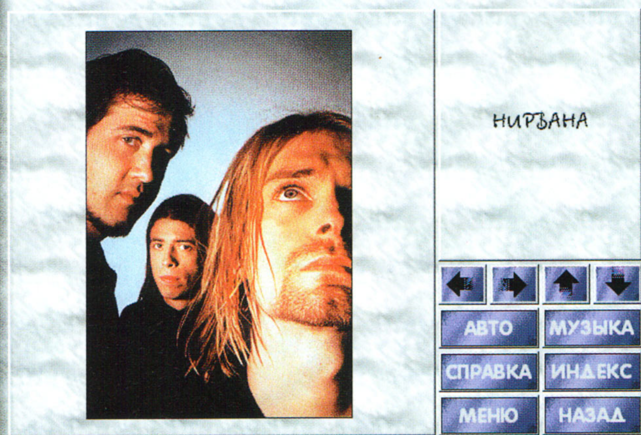
Кортни Лав

АВТО | МУЗЫКА | СПРАВКА | ИНДЕКС | МЕНЮ | НАЗАД

толпы, и никто не знал, что будет дальше. Так неужели ради этих увлекательных сцен народ валом валил на «Нирвану»?

Конечно же, нет! Всей этой экзотикой уже достаточно подивились в 60–70–80 годы. Беснoвались ребята из Who, Ричи Блэкмор играл ногой на гитаре, а потом по струнке обеззвучивал свою подругу. Проделывают своё и современные команды. Дело в другом. Кобэйн **вылил** на публику **ушат своей души.** А в ней накопилось очень многое. Не было обид на необласканное детство, жену, друзей, судьбу (знал, что скоро умрёт). Это слишком мелко для Кобэйна. Его мучили, не разрешаясь, проклятые вопросы несовершенства мира и человека, и он рвался разобраться в них и всё переиначить. Курт носил в себе очень большие претензии к миру: в нём много несправедливости и мало доброты. Смириться? — Нет. Надо всё изменить. «Я на поле битвы, я не вправе жаловаться», — провозглашает он в песне On A Plain. Но мир незыблем, он прочно стоит на сговоре Бога и Дьявола; что для него Кобэйн и что ему сделается от усилий музыканта? И Кобэйн, чтобы унять боль, пытается иначе взглянуть на мир и просит Всевышнего (?): «Наполни меня до краёв своим новым видением мира...» (Mr. Mouctache). Но обмануть себя не удаётся, лишь обостряется прежнее: «Смотреть на всё со светлой стороны — равносильно самоубийству» (Milk it). Смирись, Кобэйн ! Эту глыбу не сдвинуть! Под ней уже покоятся Джими Хендрикс, Дженис Джоплин, Джим Моррисон. Ты сам говорил, что будешь следующим. Но музыкант неразлучен с мыслью: мир не так устроен, и поэтому в нём неуютно. И дело не в деньгах. Курту было одинаково неуютно и тогда, когда он, выгнанный матерью, ночевал под мостом в Абердине, и тогда, когда он получил миллион долларов за альбом Nivermind. Неуютно было, когда после концертов ревущая толпа поклонников бросалась к нему за автографами, а он НИКОГДА их не давал. А потом переживал, что не может, подобно Фредди Меркури, наслаждаться аплодисментами, поклонением и этим обижает людей. Он чувствовал свою ущербность.

Перелистывая страницы его биографии и тексты песен, собранных на лазерном диске Nirvana, поражаешься крайне низкой самооценке Курта и его стремлением стать другим: «Возьми мою руку и очисти её от грязи, отмой её» (Mr. Moustache), «Выбей меня из меня» — эту фразу он повторяет семь раз (Aneurusm)! В голове неотступно: плох мир, плох я; как всё изменить? И рождалось **отчаяние**, искреннее, но безысходное. **Оно** звучало независимо от текста, заслоняя другие темы. **Его** и слушала толпа, просила повторить на ещё большем надрыве. И он, ответно заряженный толпой, подвластный её воле, выходил, рвал струны и душу, чтобы через надрыв объяснить и решить всё разом. Началось безумное представление, в котором роль трагического героя единогласно отводилась Курту Кобэйну. Зная о его мастерстве, толпа не простила бы любимцу усталости или фальши. Она искренне хотела ему добра, сочувствовала, сопереживала и поэтому требовала сильного финала. Она **уже** была благодарна Курту за **его отчаяние** и просила о малом — рассказать: что там, **за пределами отчаяния.**



После самоубийства Курта его друг, Крис Новоселич, первым дал интервью: «Утверждение, что именно наркотики стали главной причиной смерти Кобэйна, неверно. Героин был только небольшой частью его жизни. Курта устранили «мистические силы рока». Рок-звёзды такого порядка **обречены**. Летальный исход их предрешён судьбою».

С обложки лазерного диска смотрит на нас Курт Кобэйн. Сжатые губы, красивые, широко открытые глаза с неподвижной глубокой мыслью. Взлёт... Слава... Самоубийство...

Жизнь и музыка «Нирваны» и Курта Кобэйна действительно уникальны. Более подробно обо всём вы можете узнать, приобретя компакт-диск «Nirvana. На гребне «сиэтлской волны», выпущенный электронным издательством «Апрель». Вы найдёте тут биографию группы, прекрасно написанную Александром Галиным. Кстати, здесь вы ознакомитесь с убедительной версией не самоубийства, а убийства Курта Кобэйна. Также в разделах «Дискография», «Исполнители», «Слайды», « Музыкальная шкатулка», «Видеоклипы», «Справка», «Индекс» вы почерпнёте море информации о группе «Нирвана».

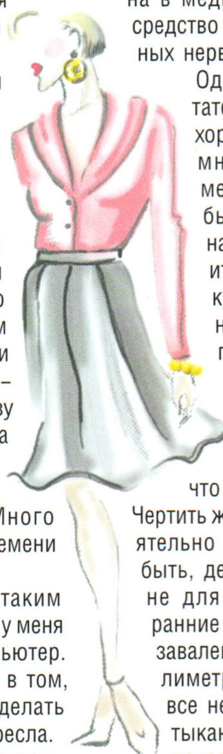
— Евгений Ляпустин

Подарок любимой женщине

Компьютерный журнал моделей
1998,
«Вилар»,
Тел.: (095) 925-54-25
MS-DOS, Windows 95
Язык: русский

По собственному опыту знаю: купить нужную одежду с ходу, без утомительного хождения от прилавка к прилавку, удается крайне редко. Чаще всего процесс поиска превращается в настоящее испытание на выносливость и хладнокровие — так сказать, закаляет характер. Обычно после обхода нескольких магазинов мне и моим приятельницам требуется некоторое время — для восстановления человеколюбия.

Кроме того, почти всякую новую вещь приходится подгонять по фигуре. Это правило не распространяется разве что на спортивные майки и джинсы. Процесс переделки для меня обыкновенно гораздо менее интересен, чем шитье «с нуля», и, как ни странно, почти так же долог. Словом, перспективу обновления гардероба портит сознание многочисленных предстоящих неприятностей. Много хлопот, потерянного времени и расстройств.



Все продолжалось таким образом до тех пор, пока у меня дома не появился компьютер. Нет, нет, дело вовсе не в том, что стало возможным делать покупки не вставая с кресла. Открывшаяся перспектива была гораздо более интересна.

Далеко не все вещи стоит покупать, некоторые гораздо проще сшить самостоятельно. Можно значительно сэкономить средства и спасти душевный покой сознанием того, что вы делаете вещь, которая заведомо будет вас украшать. Шитье — это прекрасный способ своими руками вылепить свой стиль, дать волю фантазии — с практической пользой; уже одно это может окупить потраченное время даже для крайне занятой деловой женщины. В магазине готового платья не найдешь вещь, которая будет сшита как будто специально на вас, точь-в-точь по вашим размерам — разве что случайно; и никто, кроме вас самих, не знает так же хорошо, что именно вам к лицу. Кроме того, игла и наперсток — вернейший способ забыть о текущих делах и проблемах, способ успокоить нервы, сравнимый разве что с вязанием или плетением. Кстати сказать, кропотливая ручная работа давно известна в медицине как неплохое средство лечения самых разных нервных заболеваний.

Однако есть одно достаточно большое «но»: хорошая выкройка. Помнится, по крайней мере для меня всегда было проблемой, где найти или как построить хорошую выкройку. Стандартные точно так же не всегда подходят по фигуре, только узнать об этом можно уже после того, как вещь будет сшита, что очень огорчительно. Чертить же выкройку самостоятельно для кого-то, может быть, дело и несложное, но не для меня. Вспоминаю ранние портняжные опыты: заваленный рулонами миллиметровки пол (на столе все не помещалось), спотыкающиеся о циркули и лекала и скользящие на бумажных обрезках домашние... Все это было не слишком неприятно, но в свое время значительно охладило мой портняжный пыл.

Итак, как я уже говорила, выход был предложен. Им стала компьютерная программа «Компьютерный журнал моделей», выпущенная компанией «Вилар»; она позволяла сделать то, в чем не могло помочь ни одно печатное руководство по кройке и шитью, ни один журнал: получить готовую выкройку за считанные секунды.

На CD-ROM собраны 60 моделей женской верхней одежды для весны и лета, от парки до простой прямой юбки. Единственное требование — на вашем компьютере должны стоять Windows 95 или MS-DOS. Причем в первом случае программа запускается самостоятельно, нужно просто установить диск в дисковод. С версией для MS-DOS чуть сложнее: ее придется устанавливать на жесткий диск вручную; печатает она на принтерах Epson и HP IJ III-VI. Вот и все «ограничения».

Впрочем, нет, забыла сказать еще об одном. Прежде чем приступить к тиражированию выкроек, вам придется сделать четыре обмера. Нужно знать рост, обхваты груди, талии и бедер. Теперь все.

Дальше вы отмечаете нужные параметры фигуры на соответствующих шкалах. Цена деления — один сантиметр; исключение — обхват груди, стандартно размеченный через два сантиметра. Можно приступать к выбору модели.

Он также очень прост. В основном окне слева даны названия, справа — картинка. Левое окошко узковато, так что конец названия зачастую не помещается, но это не страшно, поскольку оно дублируется строчкой внизу. Выбрав модель, можно прочесть о ней более подробно, нажав кнопку «Описание» в верхней левой части окна. Вы получите перечень деталей кроя и их количество, а также краткий и четкий алгоритм того, что же вам предстоит сделать, с нужными комментариями.

Если слов при маленьком рисунке покажется недостаточно, можно его увеличить во весь экран — просто щелкнуть по нему мышью; для возврата к исходному состоянию окна — нажать на крайний правый крестик закрытия.

После выбора модели можно предварительно посмотреть все детали выкройки, нажав кнопку

«Построение». Можно выбрать несколько масштабов просмотра и печати: в натуральную величину или уменьшенный в четыре или десять раз. Не совсем удобно то, что каждая деталь будет показываться отдельно — посмотреть их сразу, все вместе, нельзя. Кроме того, не предусмотрен и рекомендуемый расклад выкройки на ткани, что было приятно в обычных руководствах по кройке и шитью. Возможности компьютера это легко позволяют; тем более интересно было бы попробовать разные варианты расклада «вручную», задав, скажем, параметры материала (вдруг вы задумаете шить платье из шотландки или шестиклинку из ткани с несимметричным рисунком), или попросить сделать это саму программу. Ну да ладно.

Очень сжато и описание того, как шить. К примеру, вот что сопровождает классический жакет с вытачками: *«на полочках выполнить прорезные карманы в рамку: с изнаночной стороны полочки приутюжить поверх разметки кармана полосу прокладки шириной около 4 см. Две обтачки кармана сложить с полочкой лицевыми сторонами, приколоть по разметке вдоль входа в карман и притачать, обратив внимание на то, чтобы продольные срезы обтачек совпали с линией середины разметки кармана. Полочку прорезать вдоль между строчками, к концам строчек — наискосок. При этом не повредите обтачки! Припуски швов разутюжить. Обтачки отвернуть через прорез на изнаночную сторону так, чтобы получилась аккуратная рамка, и приметать. Мешковину кармана с изнаночной стороны полочки положить на нижнюю обтачку, направив мешковину вверх, и с лицевой стороны нижнюю обтачку пристрочить в шов притачивания, прихватывая мешковину. Мешковину заутюжить вниз. Подвернув припуск одной из длинных сторон подзора, настрочить подзор на вторую мешковину. Вторую мешковину с изнаночной стороны полочки положить на карман и с лицевой стороны пристрочить в шов притачивания верхней обтачки. Маленькие треугольники на концах прореза отвернуть на изнаночную сторону и пристрочить к обтачкам точно от концов верхней строчки к концам нижней. Мешковины подрезать, уравнивая, и стачать»*. Уф-ф-ф! С одной стороны, все, конечно, правильно. Но с другой — что такое подзор?

Такой лаконизм, конечно, хорош, однако годится, скорее, для человека, который занимается шитьем давно, уже освоился в понятиях, знаком с тонкостями процесса и может сразу представить себе, что же нужно делать. Дилетанту-любителю подобный пассаж может ничего не сказать, так что ему придется преодолеть первый испуг и разбираться самостоятельно. Тут-то и помогло бы моделирование — скажем, подогнать виртуальный рукав в виртуальную пройму, прикинуть, где и сколько нужно припосадить, что с чем стыкуется, а что нет, и проч., и проч. Ан нет, такой функции тоже не предусмотрено.

Хоть как-то помочь мог бы простенький словарик, который объяснял бы самые «страшные» слова. Но его также нет. Так что остается довольствоваться наличным, тем более что в крайнем случае можно взять соответствующую книжку и прочесть толкование непонятного там. Или спросить у более опытного. Хотя, конечно же, спрашивать хочется в первую очередь у того, кто ближе — у своего компьютера.

Есть и еще одна небольшая трудность: значительную по размерам выкройку не распечатать «в полный рост» на обычном принтере, на листе формата А4. Не поместится. Дома же устройств для широкоформатной печати обычно не держат, а заниматься этим на рабочем месте не всегда удобно. Так что прежде всего стоит найти технические резервы для того, чтобы процесс изготовления выкройки стал действительно делом нескольких секунд. Впрочем, можно распечатывать уменьшенные варианты, а потом увеличивать их вручную, но при этом пропадает почти все удовольствие от использования программы.

Есть у меня и еще одно замечание. В подзаголовке диска значится «Мода для вас». Я надеялась, что найду материалы и по истории моды — хотя бы минимальные, с красивыми иллюстрациями и комментариями. Это было бы весьма любопытным дополнением к основному материалу. Однако такого приложения нет.

Диск в целом оформлен на удивление спартански. Картинки достаточно схематичны и иногда только с трудом можно представить себе, что же имеется в виду. Впрочем, если портниха опытная, то опознать вещь труда не составит. Цвета выбраны довольно ядовитые, но зато яркие.

Вообще говоря, программа недостаточно дружественна. Подслеповатый шрифт, окошки с пояснениями сменяют картинки, а не выводятся одновременно с ними, что было бы и красивее, и удобнее. Все предельно сухо и кратко, ничего лишнего. Так подарки не оформляют, если только это не рабочий инструмент для любимой мотористки или ефрейтора в юбке: использовать на привале, в несколько минут свободного времени, все ненужное убрать... Многие модели морально устарели. Многие дублируют довольно древние книги по кройке и шитью, причем скорее отечественного выпуска: западные обычно более симпатичны.

Так что главное — это определить, на кого же все-таки ориентирован диск. Для профессионалов он слишком неполон, для начинающих — пугающ и недружелюбен. В подарок его не преподнесешь — не так оформлен, сам не купишь — смысла нет. Для домохозяйки — где распечатать выкройку, скажем, передней полочки пальто в натуральную величину? Для деловой женщины — проще купить готовое: интересно поиграть с фасоном, придумать свою модель, которую в магазине не найдешь, а этого-то сделать как раз и не получится.

Задавшись целью отыскать похожие программы, настроенные более творчески, обошла несколько магазинчиков и «Горбушку» — и не нашла. Это несколько озадачило. Впрочем, утешилась мыслью, что нужного просто не увидела — по причине нелюбви к долгим поискам, наступающей жары.

И расстройства. Идея же была хороша...

— Елена Багаева

Не расставайтесь с мечтой!

Автосалон иномарок
1998,
АРБТ,
Концерн «Равновесие»,
Xelana Media Group
Тел.: (095) 978-49-92

Windows 95

Язык: русский

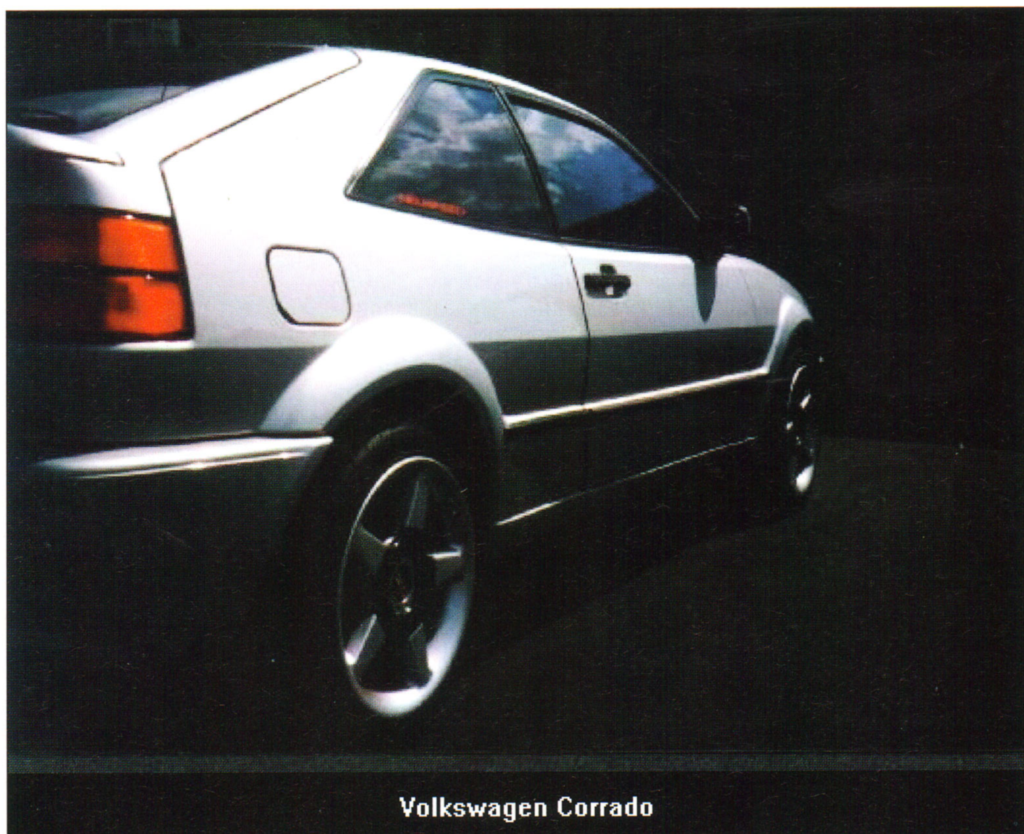
Каждый гражданин, не имеющий автомобиля, мечтает его купить, а каждый владелец машины мечтает ее продать. Что-то подобное говорилось за кадром известного советского фильма «Берегись автомобиля». Если с первой частью фразы я согласен, то со второй — определенно нет. Правда, в то время, когда фильм вышел на экраны, и автомобили были совсем другие, и автосервис в нашей стране был не так развит, как теперь, и с запчастями к железному коню было значительно труднее, чем в нынешнее время. Так что вторую часть фразы я бы сегодня сформулировал примерно так — почти каждый владелец машины мечтает поменять свою машину на новую.

Ещё совсем недавно мы были достаточно жестко ограничены в выборе автомобиля. Выбирать можно было только среди машин отечественного производства. И выбор этот был невелик — «Волга», «Москвич», «Запорожец» да несколько моделей «Жигулей». Такое количество одновременно выпускаемых моделей одной марки казалось тогда чудом. Редких счастливцев, проезжавших по нашим улицам на сверкающих красавцах иностранного автомобилестроения, провожали долгими завистливыми взглядами. Представить себя на месте водителя этих машин было очень трудно, а уж владельцем этого чуда — несбыточная мечта!

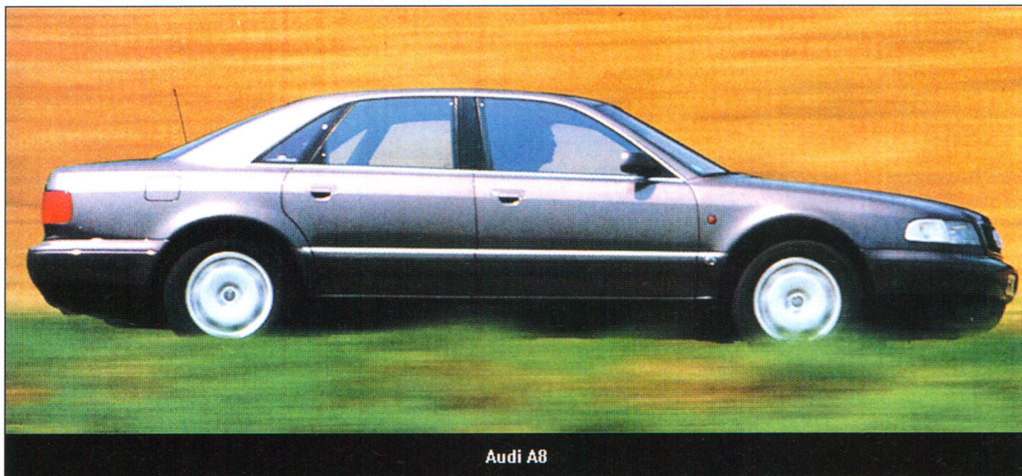
На гонках Baja 1000

Сейчас никаких ограничений нет. Покупай, что душе угодно. Высокомерно-респектабельные «Мерседесы» и «БМВ», деловито шуршащие шинами «Хонды» и «Мазды», крепко сбитые «Форды» и «Пежо», по-азиатски изящные «Хенде» и «КИА», могуче-неуклюжие внедорожники разных моделей и марок! Выбор на любой вкус. Правда, если вы не ограничены в денежной сумме, этот выбор может затянуться на всю жизнь. Для тех же, кто деньги привык считать и не расстался с мечтой о покупке автомобиля заграничного производства, Xelana Media Group Ltd (разработка, программный интерфейс), концерн «Равновесие» и ЗАО «АРБТ» выпустили мультимедийный альбом «Автосалон иномарок 1988—1997 гг. Модели и цены». На диске 4500 моделей зарубежных автомобилей, более 1000 фотографий, база данных, компьютерный поиск по марке автомобиля, техническим характеристикам, году выпуска и т.д.

Здесь же — европейские цены моделей на конец 1997 г. — начало 1998 г. В справочном разделе



Volkswagen Corrado


Audi A8

Chevrolet Corvette

содержатся сведения о странах, где можно приобрести машину, с перечнем преимуществ и недостатков покупки в каждой стране. Например, говоря о Бельгии, авторы отмечают хорошую сохранность подержанных автомобилей, низкую криминализацию общества, слабую освоенность бельгийского рынка. К этому я бы добавил низкую вероятность покупки «криминального» автомобиля — при покупке в Польше или в Белоруссии эта вероятность неизмеримо возрастает. Недостатками считаются дорогой переезд и проживание, а также необходимость пересечения нескольких границ при перегоне машины. В этом же разделе приводятся адреса и телефоны посольств в Москве.

Единственное, что я бы добавил в этот раздел справки, так это сведения об открытых экономических зонах в нашей стране, например Калининградской области или Дальнем Востоке. Там тоже с не меньшим успехом можно приобрести автомобиль иностранного производства практически за те же деньги, что и в Европе. Конечно, со своими плюсами и неизбежными минусами. Если в Калининградской области больший выбор моделей, сравнительно небольшое расстояние для перегона, но есть определенные сложности с оформлением, то на Дальнем Востоке — дешевые японские и корейские машины, простое и быстрое оформление покупки, но значительно более сложная доставка, связанная с огромным расстоянием до центра страны и невысоким качеством дорог.

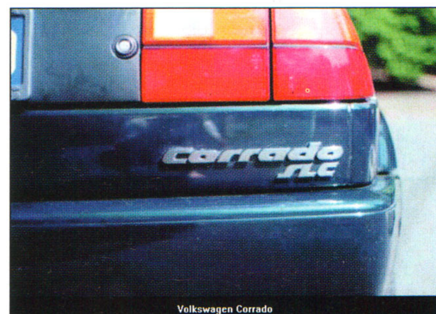
Для тех, кто хочет сразу прикинуть, сколько будет стоить автомобиль, купленный в Европе, непосредственно в Москве, перечислены ставки таможенных пошлин на транспортные средства с указанием предельного уровня цен на новые автомобили с бензиновыми двигателями для таможенных постов и отделов таможенного оформления.

В базе данных представлены практически все ведущие автомобильные фирмы мира. Обширен и разнообразен выбор моделей этих фирм. От малышки «Фиат-Уно» до шикарного представительского автомобиля «Лексус-LS400», который многие специалисты считают по многим параметрам не уступающим, а по комфорту и превосходящим «Мерседес» S-класса.

Тем не менее некоторые автомобильные производители представлены необоснованно слабо.

Например, «КИА». Модели этой фирмы становятся все более популярными среди автолюбителей нашей страны. Не уступающие в надежности известным европейским маркам, они менее дороги, а в крепости подвески превосходят многих, поскольку выпускаются главным образом для азиатского региона, где дороги, как и у нас, не везде хорошего качества. В альбоме есть информация всего о четырех моделях, продаваемых в Европе, тогда как уже сегодня в московских автосалонах их продается не менее шести, не говоря уже о том, что три модели — «Авелла», «Кларус» и «Сефия» — собираются с начала 1997 года в Калининграде.

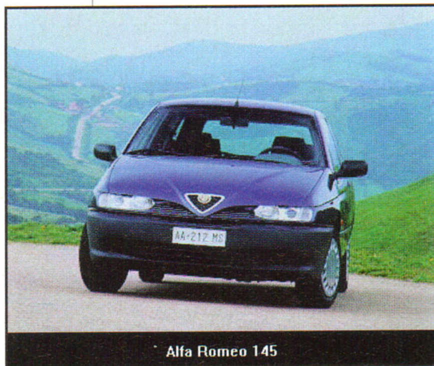
Кроме перечня подержанных и новых автомобилей, продаваемых на рынках Европы, на диске есть очень любопытный раздел под названием «Слайд-шоу». В этом разделе представлены наиболее ходовые современные модели самых известных мировых фирм. Но есть и новинки.



Volkswagen Corrado

Например, совсем недавно появившийся в московских автосалонах «Форд Ка». Красивый, каплевидный малыш — яркий представитель нового поколения семейства «Фордов». В принципе, класс маленьких автомобилей не такой уж новый. Маленькие машины разрабатывались и выпускались в 50-60 годах. Но если в ту пору стремление к небольшим автомобилям было вызвано недостатком денег у среднего покупателя, то теперь это обусловлено

Citroen Saxo

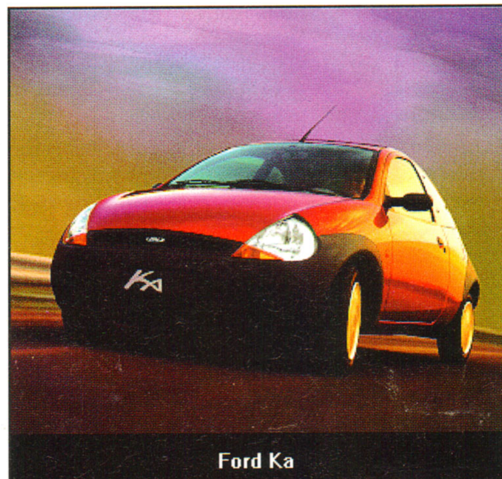


Alfa Romeo 145

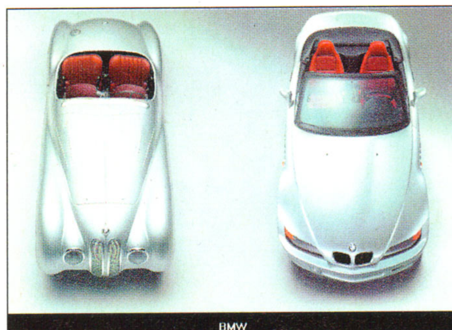
Datsun

скорее житейским прагматизмом. Сегодня многие достаточно состоятельные люди с удовольствием покупают относительно маленькие машины типа «Фиат Пунто», «Хенде Акцент» или «Рено Твинго».

Думаю, обаятельный «Форд Ка» займет не последнее место среди этих популярных как в Европе, так и в нашей стране моделей. Также думаю, эта популярность небольших автомобилей будет расти — на дорогах становится совсем тесно, так как число машин неуклонно увеличивается, а «плотность» шоссе скоро достигнет максимума. Не случайно в Японии, столкнувшейся с подобными проблемами раньше Европы, фирмой «Сузуки» еще в 1993 году был разработан и запущен в производство «Вэгон R». Автомобиль, который можно отнести к совершенно новому классу машин под условным названием мини-вэн. К сожалению, на диске информация о них отсутствует. Кстати, почему-то составители диска объединили два разных класса машин — микроавтобусы и мини-вэн — в один. Это классы автомобилей совсем разного предназначения.



Ford Ka



BMW

Микроавтобусы — это «рабочие лошадки», выпускаемые в пассажирском, грузовом и комбинированном вариантах. Мини-вэны же задуманы как «семейный» автомобиль, и по дизайну и комфорту ближе к представительскому классу. Ну не поднимется у вас рука погрузить в роскошный, сверкающий мини-вэн бочку с краской!

Правда, люди, конечно, бывают разные. Я знал одного владельца «Форда Транзит», который в багажном отделении своего лимузина стоимостью в 15000 долларов перевозил из соседней деревни на свой садово-огородный участок свежий коровяк. О том, что он не всегда успевал тщательно отмыть свой автомобиль после этих вояжей, мне рассказывали двое его коллег, коих он как-то любезно подвез до станции метро. О поездке в метро прекрасно одетых молодых людей, благоухающих запахом свежего навоза, стоит рассказать отдельно. Знавал я и другого, хозяина трехсотого «мерса», на шикарных кожаных сиденьях, для управления которыми была выделена отдельная панель с клавиатурой, постоянно перевозился всякий хлам, от испорченных электромоторов разного калибра до грязных лопат и топоров. Не говоря уже о любимом семействе кошек, регулярно перевозимых из города на дачу и обратно. Как-то их, в отсутствие хозяина, перевозили на родной тольяттинской «восьмерке» — так у бедных животных, не привыкших к отечественным автомобилям, началась морская болезнь. Но эти примеры скорее исключение из правил, большинство владельцев машин использует своих железных друзей по назначению.

Renault Safrane

Теперь хочется остановиться на разделе, в котором описываются технические характеристики продаваемых автомобилей. В основном почти все параметры выделены верно, но отсутствует такая важнейшая характеристика, как описание коробки передач. Какая она, механическая или автомат? Кроме этого, существуют еще различные варианты механических коробок, в зависимости от комплектации, особенно у внедорожников. Также есть неясность в позиции, говорящей о виде топлива. Один из видов, названных на диске, — нормальный бензин. Что это такое? Бензин различается по октановому числу. Еще есть бензин этилированный и неэтилированный. То есть бензин с октановым числом 98, или 95, или 93, или уже забытым в Европе, но существующим у нас 76 и 72, — всё это, в принципе, нормальный бензин.

Несмотря на эти небольшие недоработки, альбом очень полезен как собирающимся покупать автомобиль, так и владельцам автомашин, решившим их продать.

Требования к компьютеру: Windows 95, 486DX-2\66, 8 Mb ОЗУ, 4x CD-ROM, 16 Mb на жестком диске.

— Игорь Кипербанд

Unreal — это нереально!

Об одном из самых ожидаемых и многообещающих игровых проектов в жанре экшен уже не раз писалось на страницах разнообразных компьютерных журналов. Игра представлялась чем-то сверхпродвинутым и навороченным. Обещалось все: и умные монстры, и невероятно красивая графика, и даже несвойственный этому жанру хороший сюжет. Время показало, что разработчики выполнили почти все свои обещания как по части технической реализации, так и по части играбельности. Единственным недостатком, препятствующим широкому распространению этой игрушки среди геймерских масс, являются непомерно высокие системные требования, пожалуй, высшие на сегодняшний день для игрового продукта. Для того чтобы Unreal заблистала в своей полной красе, необходим как минимум Pentium 200, 32 Мбайт RAM и ускоритель трехмерной графики. Отмечу, что это не просто оптимальная конфигурация, на которой игра будет «летать», а лишь голодный минимум (о приемлемом быстродействии Unreal на таком компьютере не стоит даже и говорить).

Хроники убежавшего из тюрьмы

Все слова, сказанные авторами о сюжете, оказались чистой правдой, то есть он действительно оригинален и интересен и не производит впечатления бреда сумасшедшего, как это часто бывает в играх жанра экшен.

Все начинается с того, как вы приходите в себя, лежа в каком-то непонятном помещении. При ближайшем рассмотрении эта комната оказывается самой что ни на есть обычной тюремной камерой. Правда, одна деталь все же наводит на определенные размышления. Как правило, у камер есть массивные двери или лазерные замки (дело ведь происходит в далеком будущем), преграждающие заключенным выход. Здесь же нет ни того, ни другого!

Свободно выбравшись из заточения и подобрав пару непонятно откуда взявшихся аптечек, вы решаете спуститься на несколько уровней ниже, чтобы разобраться, в чем дело. Вскоре на ваших глазах произойдёт страшная драма, которая наведет вас на тревожные мысли о том, что исчезновение всех заключенных и членов экипажа неслучайно. Огромный монстр накинется на человека и бросится бежать. В погоне за ним вы обнаружите, что выход из звездолета открыт, и чудовище как раз нырнуло в люк, ведущий наружу. Вам ничего не остается, как последовать за ним…

Первые шаги

Положение, в котором вы оказываетесь на неизведанной планете, довольно незавидно. Крылатые бестии, кружащие в облаках, готовы спикировать вам на голову. Защищаться вам практически нечем — из оружия всего лишь смешной пистолет-трещотка. Одно хорошо — патроны там никогда не заканчиваются… Так что отчаиваться не стоит, тем более что пушка покруче валяется неподалеку. Она, безусловно, является более весомым аргументом в споре с местным населением.

Хочу обратить ваше внимание на то, что теперь во время сражений с монстрами вам придется применять все свои навыки, полученные во время прохождения других игр. Дело в том, что жизненные силы врагов практически равны вашим, а их оружие не идет ни в какое сравнение с имеющимися у вас «погремушками». К примеру, первый же серьезный противник поджидает вас совсем близко. Он раза в полтора-два выше персонажа, а в бою использует ракетную установку и устрашающих размеров шип, которым ловко орудует в ближних схватках. Потратив огромное количество времени и здоровья, чтобы завалить такого «быка», приготовьтесь к не менее жаркой стычке с его собратом. Покончив с ним, перезарядите оружие и ждите новой встречи... И так все время! Игра будет держать вас в постоянном напряжении, не

давая ни малейшей передышки. Причем, если в других игрушках вы просто могли пробежать мимо противника и тот ничего не смог бы сделать (разве что пустить вам вслед пару автоматных очередей), то теперь приготовьтесь к тому, что придется уничтожать всех, кто посмеет встать у вас на пути, иначе все закончится довольно печально. Не стоит сбрасывать со счетов и искусственный интеллект, действительно представляющий собой довольно грозного противника.

Но мир не без добрых людей! На уровнях вам будут попадаться не только захлебывающиеся желчью уродливые Скаарджи (ваши заклятые враги), но и Нали — коренные жители этой планеты, некогда развитый народ, теперь находящийся под пятой пришельцев. Эти ребята не раз потрясут вас своими сверхъестественными способностями. Например, они могут указать, где находится тайник с более мощным оружием, или навести вас на мысль о том, как пройти то или иное трудное место. В общем, можете на них полностью положиться.

Итоги

Вот он, новый эталон жанра! Теперь все будут равняться исключительно на уровень этой игры. Почти все игровые журналы поставили ему высшие балы. А разработчики не менее хорошей игры под названием Duke Nukem Forever уже объявили о том, что они отказываются от использования движка Quake в пользу энджина Unreal. Помоему, это говорит о многом.

— Михаил Горюнов

Нереальная реальность — Unreal

Мне хотелось бы спросить вас, мои уважаемые читатели, приходилось ли вам когда-нибудь упиваться дивной красотой?! Бронзовый закат озаряет небо на горизонте, появляются ранние вечерние тени, раскидистые деревья как бы невзначай разбрасывают их вокруг себя, образуя силуэты невиданных животных и зверей — как страшных до ужаса, так и прекрасных до нереальности. Последние лучи солнца греют ваше лицо, ветер треплет волосы — тепло и спокойно на душе. Вы чувствуете, что вот он рай, вот оно вечное наслаждение, вечный покой. А приходилось ли вам испытывать те же чувства, сидя за компьютером? Такие ощущения, конечно же, могут появиться, если пред вами RPG или квест, где всё статично и настолько красиво, что тяжело оторвать взгляд от пейзажей и действующих лиц, потому что вы вживаетесь в игру, пропускаете её через себя, становитесь её частью. Появляется впечатление, что это не игра, а реальность, хоть и немного фантастическая порой.

Такое же ощущение возникло у меня, как только я увидел первые кадры игры Unreal. Заставка, выполненная на движке игры, а следовательно, демонстрирующая все её возможности, шокирует своей нереальной красотой. Невозможно представить, что игра будет именно такой: красивой, загадочной и чарующей. Но это так!

Некий шарм чувствуется в игре, шарм, связанный с присутствием прошлого и будущего в одном месте. Вспомните: во всеми любимом (или кем-то нелюбимом) Quake было конкретное разделение по эпизодам: в одних царило прошлое (древние замки, двери в которых открывались перевёрнутыми звёздами), в других будущее (футуристические здания). В «Нереале» же дизайнеры попытались свести воедино будущее и прошлое, и это им удалось — вы увидите древнее кладбище при не менее древнем замке, а рядом космический корабль, который нашёл свою погибель в глубине этого горного ущелья.

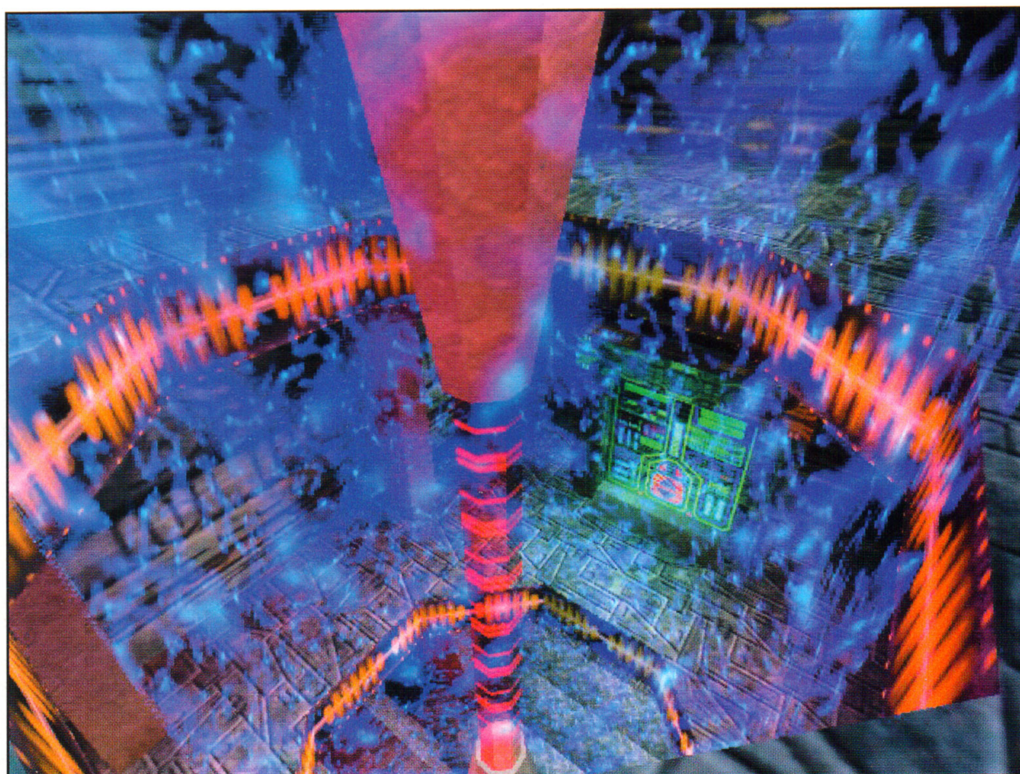
Услышав о замке при описании шутера, я сразу же представляю себе Hexen или Heretic, если кто помнит таковые. Это были ролевые стрелялки. Уж больно много было там заморочённых коридоров, комнат с рычагами, дёрнув за которые, вы могли открыть что-нибудь в другом конце уровня. В этом была своя прелесть, но, с другой стороны, это было явным недостатком бродилки-стрелялки от первого лица. А что же мы видим в Unreal'e? Есть немного заморочек, есть кнопки, которые открывают двери рядом с собой — в общем, баланс. Если на что-то нажал, то это где-то рядом, а не богвесть-где.

Но на вышесказанном заканчивается сходство данной игры с её «предшественниками». Движок игры является истинным творением программистской мысли. Количество строк машинного кода очень велико (не зря игра создавалась около трёх лет). К тому же движок Unreal не является переделкой/доделкой знаменитого движка Quake, созданного «неизвестной» id Software. Хотелось бы добавить, что движок «Нереала» будет использован в Duke Nukem Forever, который изначально создавался на ядре Quake II. Небезызвестный Джон Ромеро (John Romero) даже заявил, что и Daikatana II — очередной шутер от мастера 3D — будет базироваться также на движке этой «нереальной» игры. Геймеру, прочитавшему эти строки, стоит ломануться в магазин или на Горбушку (у кого сколько денег; кто поощряет пиратство, кто нет) и приобрести себе личную копию — никто из друзей вам её не даст, потому что игра без компакта не идёт.

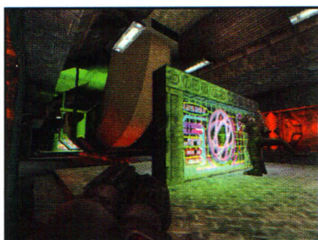
Я не хотел бы описывать вам, мои уважаемые читатели, все тонкости и прибамбасы игры, так как это гиблое дело — просто слов не хватит. ЭТО надо видеть! Но ведь и ничего не сказать тоже нельзя! Поэтому рассмотрим в общих чертах то, что вам предстоит увидеть, а также то, чем вам предстоит пользоваться...

Начнём с того, что вам предстоит использовать десять видов оружия, причём каждый экземпляр в вашей боевой коллекции будет уникален. Вы найдёте применение этим страшным машинам в коридорах, подвалах, в зданиях, на их крышах, в комнатах. Итак, коль вам всё равно придётся убивать всевозможных монстров, так почему бы это не делать с интересом? С этой целью (с целью повысить интерес) каждая из предложенных машин смерти и обороны «умеет» стрелять двумя различными способами.

Например, какой-нибудь из супостатов засел на крыше или в нише храма. «Палка о Шести Огнях», стреляющая в обычном случае ракетами



от одной до шести штук одновременно, не может в него попасть, так как ракеты летят по прямой. И вот в такой момент вы прибегаете ко второму способу стрельбы, а именно — берёте гранатомёт, который также мечет от одной до шести гранат за раз. Но гранаты, в отличие от ракет, будут



лететь по параболе (вспомните школьный курс математики или просто поиграйте в «Нереал» и вам станет понятно, что есть парабола и с какими приправами её употребляют в пищу) — и обеспечат противному монстру его долгожданный исход в иное измерение!

Не менее интересны и другие сверхспособности различных пулемётов, пистолетов, а также каких-то штук, стреляющих чем-то типа желе ядовито-зелёного цвета. Заострим внимание на приятной такой винтовочке, которая (при использовании второго типа выстрела) делает вас ближе к природе и к неприятным инопланетянам, а точнее — предоставляет вам свой оптический прицел. Прицелившись таким образом, вы можете отстрелить отвратительно- красивую голову какого-нибудь монстра, а затем понаблюдать за его действиями.

К ещё одной интересной особенности игры, связанной с оружием, можно отнести и то, что все более и более мощные машины смерти и правосудия появляются в вашем распоряжении по мере прохождения уровней. Вам даётся прекрасная возможность всласть пострелять из каждого образца. Когда же вы будете подбираться к концу игры (а это произойдёт не быстро — уровней около 30, все из них весьма и весьма крупных размеров), у вас появятся свои любимые помощники в деле убийства и обороны. Как вы поняли, любимым инструментом нападения и защиты автора этого материала является винтовка с оптическим прицелом. С винтовкой, действующей по такому же принципу, мы знакомы ещё из Team Fortress, где снайпер был очень приятным персонажем, искушённым в ремесле смерти.

Но вот вы всё-таки добрались до конца игры, посмотрели завершающую заставку, также выполненную на движке игры. Самое приятное, на мой взгляд, в этой заставке — фраза: «To be continued...» (Продолжение следует). Да, было бы очень при-

ятно побегать в Unreal II, но пока у нас на руках только что пройденный первый «Нереал». Но не торопитесь стирать это творение человеческого ума с вашего и так переполненного жёсткого диска (кстати, инсталляция занимает около 400 Мбайт). Тем, у кого нет Интернета и возможности сразиться по локальной сети, предлагается уже встроенный Botmatch — поединки не на жизнь, а на смерть. Это, собственно говоря, тот же deathmatch, но только против продвинутых человеко-компьютеров. То есть вы видите того же игрока, которым управляет программа, специально написанная для любителей побегать и пострелять как бы в одиночестве, но вместе с тем против довольно сильного противника. Стоит отметить, что интеллект (AI) у bot'ов не так уж и плох — они не падают в лаву, ловко собирают оружие, причём способны пхитить его прямо из-под вашего носа. А ещё эти человеко-компьютеры не против убить вас разок-другой.

Ещё одно удовольствие для игрока заключается в том, что у botmatch'a и deathmatch'a есть свои разновидности. Их набор стандартен и в то же время — не очень. Вы найдёте, как уже было сказано выше, deathmatch с его обычными разновидностями типа: cooperative, teamplay. Но есть и две незаурядные вещицы. К ним можно отнести King of the Hill и «Войну в потёмках» (Darkmatch).

Для тех, кто не в курсе, как переводится King of the Hill, даю перевод — «Царь горы». Возможно, мой уважаемый читатель помнит эту игру, в которую все мальчишки играли в детстве. Борьба развёртывалась зимой, на снежной обледеневшей горке, задача игрока была спихнуть нынешнего «царя» и занять его место. Нечего сказать — игра была забавна. Тоже можно сказать и про «нереальный» King of the Hill. В игре есть особое место, где происходят разборки и битвы за «престол». Тот, кто является king'ом — светится красным светом. Таким образом, все знают, кого надо отловить и убить.

Что касается «Войны в потёмках», то это новшество. Во всяком случае, автор данных строк ни о чём подобном никогда не слышал. Посему первым, что я включил, был именно уровень для данной разновидности deathmatch'a. Именно «включил» такой уровень, потому что в комплекте с игрой он поставлялся в единственном экземпляре. Если любой другой уровень можно было использовать для любого из вышеописанных типов «рубиловки», то для «потёмок» уровень один, так как он представляет из себя обычный deathmatch-уровень, но только без света. Каждому игроку выдаётся (под расписку) портативный фонарь, в лучах которого вы стараетесь выловить какого-нибудь оппонента. Затем события разворачиваются по уже отработанной схеме.

— Михаил Кабанов

КРАСНЫЙ КВАДРАТ

Выпуск 1
Коды к играм
Unreal
Commandos
Motorhead

СОБРАНИЕ КОДОВ

Unreal

Для активации кодов нажмите «~» (тильда) и введите следующие комбинации

ALLAMMO — 999 патронов и все оружие

GOD — режим неуязвимости

Commandos: Behind Enemy Line

Коды уровней:

2 — 4JJXB	12 — JGHD3
3 — ZDD1T	13 — PUUWW
4 — RFF1J	14 — WT348
5 — K4TCG	15 — 139P0
6 — MIR4M	16 — L9IPV
7 — 7QVJV	17 — 5LIMV
8 — K99XC	18 — YJOJG
9 — AAAX1	19 — TFCWJ
10 — JSGPW	20 — GDKWT
11 — CMODD	

Motorhead

Введите следующие коды в режиме Personal Options, чтобы получить доступ ко всем трассам и машинам

Имя команды (team) — SWE, имя гонщика (name) — R Peterson

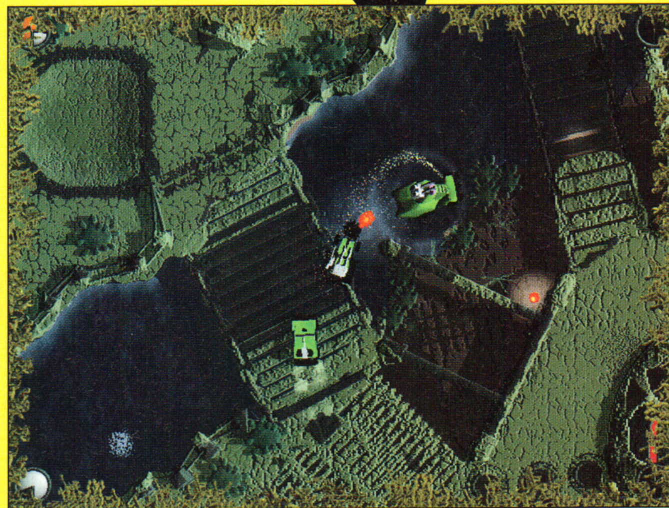
Уважаемые читатели, вашему вниманию представляется игра, созданная российской командой разработчиков — K–D Lab. Русская версия этой игры называется «Вангеры», в английском варианте она издаётся под названием Vangers: One For The Road. С российской стороны издателем является компания «Бука», а ее зарубежным партнером выступает Interactive Magic.

Прежде чем погрузиться в незабываемую атмосферу весьма оригинальной игры, необходимо уделить некоторое внимание людям, благодаря которым мы можем наслаждаться фантастическим сюжетом и прекрасными диалогами. Идея вселенной Униванг (именно вселенной, так как в ней вы найдёте 10 различных миров) родилась в безумных умах Андрея «КранКа» Кузьмина — предводителя всех предводителей, ядра всех ядер; Юлии «Улитки» Кузьминой, которая не только развивала идеи миров Потерянной Цепи, но и воплощала эти идеи в жизнь, полностью раскрывая свои дизайнерские способности; Михаила «Снарка» Пискунова, в чьи обязанности входило написание диалогов одного из основных миров — Глоркса, да и не только его. Не хотелось бы обидеть кого-либо из K–D Lab, поэтому вот вам, многоуважаемые читатели, ссылка на сайт «КаДэ» (www.kdlab.com), где вы найдёте имена и занимаемые «должности» не менее полезных, не менее умных и талантливых рабов своего дела — других полноправных создателей «Вангеров». Необходимо упомянуть, что эта игра создавалась и тестировалась более двух лет, причём в последнее время, перед выпуском своего творения, мастера «КаДэ» работали ежедневно, ежечасно, отказывая себе в отдыхе, сне и принятии пищи.

Касаясь миров Униванга, следует упомянуть, что они представляют из себя полностью (!) трёхмерный ландшафт, в котором вы найдёте и горы, и реки, и мосты — в общем, всё то, что есть на реальной поверхности Земли, и даже больше. Такой уникальной трёхмерности удалось добиться благодаря использованию технологии Surmap Art, разработанной в K–D Lab. Удивительно и то, что не только миры выполнены в Surmap'е, но и внутренности эскейвов (подземных городов), которые расположены во всех четырёх основных мирах Потерянной Цепи. Сами Советники (существа, сидящие в эскейвах), будь то Липкий — главный элипод первого мира — Фострала; Буравчик — предводитель бибуратов и глава Бюро на Глорксе; Цыфра — цикса всех цикс, обитающих в «сопливом» мире Некроссе, — все они выполнены по одной и той же технологии. Благодаря такой полной интеграции технологии в игру (лишь только мехосы, аналоги привычных нам автомобилей, выполнены в 3D Studio Max) достигается целостное восприятия духа и стиля Униванга.

После того, как нам с вами удалось немного разобраться в средствах разработки игры, стоит начать медленное погружение в сам мир «Вангеров», который, смею повториться, не менее уникален и интересен, чем технология и процесс его создания.

После создания Новой игры и несколько продолжительной загрузки (здесь стоит подчеркнуть, что игра предъявляет весьма высокие системные требования: полезно иметь Pentium 166, желательно с технологией MMX, а если компьютер имеет 32 мегабайта оперативной памяти, то приятное времяпрепровождение вам просто гарантировано) вы окажетесь в эскейве Липкого — Советника, обитающего в столице мира Фострала — Подише. Вас не должно пугать его к вам отношение и первые слова: «Ну что, очнулся, козявка...» — это считается нормальным. Затем последует диалог, необходимый для тех, кто не поймёт основных идей данной статьи. Он выглядит как некий экскурс в историю, а также содержит указания к действиям, которые вам придётся выполнить, чтобы освоиться. Поняв диалог и прикупив заветный Нимбос — «на этом товаре новички зарабатывают свои первые бибы, он получается из старых элиподов, мокрый, скользкий и противный, но некоторые его очень любят», — вы отправляетесь наружу — на Фострал. Вот он, пред вами, но «о ужас, что же делать, куда же ехать — всё такое зелёное и непонятное». Но — не отчаивайтесь! Для новичков припасён компас, которым вы будете пользоваться на первых порах (после того, как вы выучите мир, он станет не нужен). А так как вы, мои дорогие читатели, пока что ещё только «зелёные» вангеры, то я дам вам одну подсказку (которая мне тоже помогла, когда я ещё не был Агентом Бюро и не имел права перевозить Маленького Цика). Для того, чтобы активировать компас, вам надо включить меню, которое его содержит. Оно расположено над картой местности (нижний правый угол). Но мы отвлеклись — вернёмся на Фострал!



И тут же следует ещё одна подсказка, которая облегчит жизнь любому начинающему вангеру. Запомните: вам неплохо бы знать структуру миров Цепи, причём не только Фострала, но и Глоркса, Некросса, ИксПло и всех остальных секретных миров. Дело в том, что миры Вангеров, так же, как и Земля, — круглые (а вы не знали?!). Для того, чтобы на Фострале доехать от столицы до «провинции» — Инкубатора, вам следует двигаться по вертикали. При желании вы, конечно, можете всё время двигаться по горизонтали, но это особого эффекта не даст — вы вернётесь довольно-таки скоро в точку отправления. Если же вам вздумается от Инкубатора двигаться вертикально вверх, то вы наткнётесь на некий «шов» — гору, за которой вы будете видеть Подиш, но перебраться через этот горный перешеек не будет возможности.

После того, как мы разобрались со структурой и тонкостями миров, пришло время узнать, на чём предстоит перемещаться. Название *мехосы* уже несколько раз встречалось в сем повествовании, но помимо того, что это автомобили, вся их сущность вам не разъяснялась. Что ж, время пришло. В игре существует около 20 (!) мехосов. Кроме стандартных существуют и так называемые уникальные мехосы, которые изначально присутствуют в сломанном виде. Чтобы вдохнуть в них жизнь, вам предстоит рыскать по мирам с одной целью: обнаружить специальные секретки. В них и лежат уникальные мехосочасти, каждая из которых подходит только к конкретному мехосу. Примером одного из уникальных мехосов может служить Винтокрыл — он не движется по поверхности, а летает,

Краткий словарь терминов

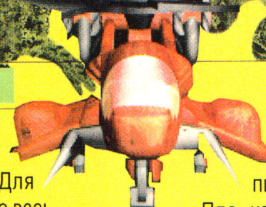
Вашему вниманию предлагается краткий словарик терминов, которые вы встретите в игре. Дабы несколько ускорить вашу адаптацию в «Вангерах» и избежать путаницы непонятных слов, широко употребляемых в данных строках, было договорено с Михаилом «Снарком» Пискуновым об использовании части его творения.

Мехос — без мехоса вангер может только сидеть в эскейве и слушать бормотание Липкого. На мехосе вангеры возят себя и разное барахло.

Фострал — как выбираешься из Подиша, видишь кругом сплошной Фострал. Это зелёные от плесени просторы с плохими дорогами. На обочинах вонючки, в канавах бибы, на пути раффа. Пока доберёшься до иной дыры, увидишь всякое.

Эскейв — место под землёй, где сидят торгаши. Наверх они никогда не выползают и всё время преют в эскейвах. Вангеру внизу особо делать нечего. Здесь устроена торговля разным барахлом и мехосами. Сверху в подземные норы ведут несколько люков. На Фострале я видел два эскейва: Подиш и Инкубатор.

Цепь — у меня в мехосе есть огромная железная цепь. А ещё Липкий говорил про Цепь миров. Это не



причём без какого-либо использования КоптеРига — средства, применяемого для полётов стандартных колёсных средств (да, они могут и летать, и плавать, и даже под землю зарываться!).

О простых мехосах стоит сказать, что все они весьма необычны. Каждый в своём роде неповторим. Напрашивается вопрос: в чём их различие? А различие их во всём: в форме, вместимости, размерах самих машин и трюмов, в которые вы можете складывать всевозможные предметы быта и войны. Броня мехоса также представляет из себя интересную вещь. Во-первых, этой брони два вида — механическая и энергетическая. Во-вторых, энергетическая броня со временем восстанавливается, причём у разных мехосов по-разному. Например, у Мамочки (этот мехос очень удобный) скорость восстановления невелика, зато брони механической больше. А у всех мехосов-рабов, именуемых в игре раффа, — механическая броня слаба или мала, но зато велика скорость восстановления энергетической брони.

Естественно, разные мехосы передвигаются с разной скоростью, а скорость передвижения — очень даже важное обстоятельство, особенно на первых порах или при похищении Липуринги, — в игре она даёт +50 Удачи.

Но самой интересной и необычной чертой мехоса является наличие Спирали — устройства, позволяющего путешествовать между мирами с помощью Коридоров, похожих на своего рода круги, образованные стрелками (их ни с чем нельзя спутать). Для того чтобы иметь возможность путешествовать между мирами, вам потребуется не только зарядить Спираль, ёмкость которой — количество перемещений без подзарядки, но и получить Ключи от соседних миров. При их

АНГ

отсутствии Коридор даст вам небольшой «пинок». А как получать эти ключи, вам удастся узнать лишь после того, как вы поиграете. Скажу лишь, что Ключи дают за выполненные задания, выигрыши в гонках и т.д.

А теперь снова о мирах. Они действительно уникальные. В одном мире вы не найдёте двух похожих местностей. У каждого мира есть свой «любимый цвет», который изменяется в зависимости от цикла. Красота просто неописуема, ЭТО надо видеть!

Ещё одной интересной особенностью игры является опция Сохранять изменения. Для этой опции необходимо весьма большое свободное место на винчестере, но она оправдывает себя. Если она (опция) включена, то вы можете видеть все изменения, сделанные вами, когда вы посещали этот мир в предыдущий раз. Вы без труда найдёте оставленные вами воронки после сражений с робото-вангерами, вы также увидите проломленные мехосом мосты, расширенные выстрелами русла рек и т.д.

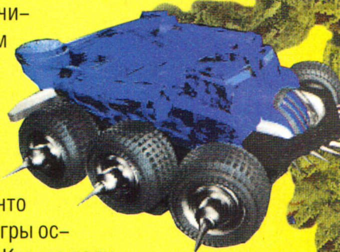
Не зря в названии присутствует заветное сочетание трёх букв — RPG. Да, есть в «Вангерах» и элементы ролевых игр, очень полезные для вашего счастливого обитания в Потерянной Цепи. Набор этих элементов обычен — это Удача и Авторитет.

Авторитет — он и в Африке авторитет — его надо зарабатывать, и без этого никак не обойтись. При высоком Авторитете некоторые робото-вангеры будут просто-напросто уступать вам дорогу, он также позволяет видеть Кукол на карте (на поверхности они не водятся, норы свои прогрызают глубоко под землёй, глубже эскейвов). Авторитет вы можете зарабатывать разными способами — например убийством пары-тройки вангеров. Для тех же, кто против открытого насилия, существуют и мирные способы. Не стоит забывать, что Авторитет со временем уменьшается — не забывайте его поддерживать!

Удача также очень важна. Запомните: количество бибов (денег) напрямую зависит от количества вашей удачи! Если у вас её мало, то в секретках, вами открываемых, будет немного патронов, оружия и других полезных вещей. Да и открытие самих секреток зависит от удачи, особенно если это секретки, в которых лежат мехосочасти. Сами секретки выглядят как своего рода «паутинки» на Фострале, как камушки — на Глорксе, как пирамидки — на Икс-Пло, как не-пойми-что — какой-то вигвам из зелёных палочек — на Некроссе. С удачей связана ещё одна вещь в игре — это Табутаск, своего рода задание, за которое вы, при удачном выполнении, получаете какое-то количество бибов и Удачи или, наоборот, теряете — при провале.

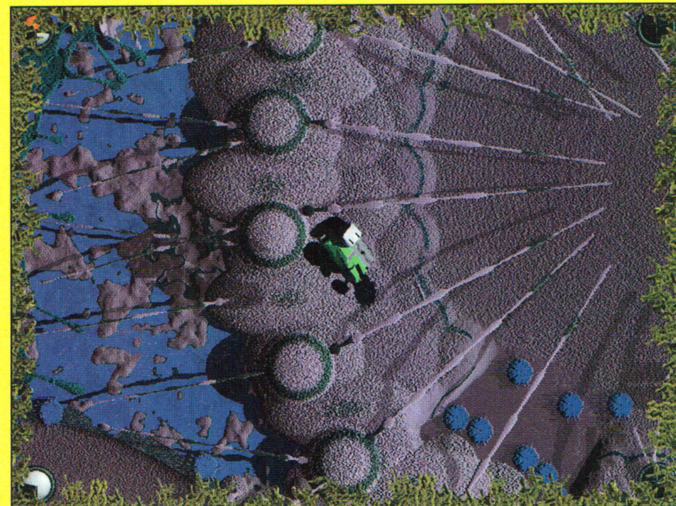
Хотелось бы намекнуть вам, уважаемые читатели, что по мирам стоит носиться не бесцельно, а для выполнения заданий, в зависимости от которых вы получите различные концовки игры. Главной вашей целью будет попасть на давно забытую Землю. Из заключительного диалога в одной из концовок вы многое узнаете, не мало поймёте — такова задумка авторов! Она состоит в том, чтобы запудрить вам мозги и дать возможность вашей фантазии допридумывать всё остальное, как вашей вангерской душе угодно.

Итак, поздравляю вас, мои уважаемые читатели, — вам удалось добраться до конца сего творения мысли и пера. Но мне всё равно кажется, что вопрос о жанре игры остался открытым. Кто-то подумает, что эта игра — простенькая аркадка, и будет не прав, кто-то посчитает игру чем-то из ряда вон... и это именно так! Если же сказать совсем просто, то «Вангеры» — это что-то такое, чего мы ещё не видели. Игра не имеет прямых аналогов в мире, она уникальна по жанру, по сюжету, по технологии.



Создатели «Вангеров» пытаются заставить геймера думать. Они хотят, чтобы человек, в роли вангера, отказался от первичной агрессии, чтобы он не бросался без раздумий на ближайшего робото-вангера, чтобы убить его и подобрать все вывалившиеся из его трюма пожитки. Они дают ему право выбора — что хочешь, то и делай. Тут же возникает вопрос о нелинейности этой игры, в ответ на который мне бы хотелось процитировать Михаила «Снарка» Пискунова, который высказал своё мнение на одной из пресс-конференций: «А может ли жизнь быть линейной или нелинейной?! Нельзя утверждать ни того, ни другого хотя бы потому, что проверить этого невозможно».

— Михаил Кабанов



одно и то же. Кроме Фострала есть другие миры, где мне нужно побывать. Это Глоркс, Некросс, ИксПло и какие-то забытые миры. Всё вместе и называется Цепью миров.

Кукла — для элиподов Кукла — самое главное. Липкий просит её привезти. Но что это такое, где ловить, об этом сказать не может, только млеет и пухнет. Правда, Кукла даёт нюху. Она элиподам тоже нужна. Но всё равно, ничего не понятно.

Глоркс — если удастся вылезти с Фострала, попадёшь как раз на Глоркс. Там живут бибураты. Элиподы говорят, что там много воды. Воду я не люблю. Но ради бибуратов готов на всё. Лишь бы там не было Липкого и его стручка. Ещё на Глоркс сбежал один вор, которого я гнал через полмира. Но ничего, я до него ещё доберусь!

Вангеры — вангер — это я. Ну, ещё другие колесники и раффа. Только вангеры умеют ездить по мирам на мехосах. Только за счет вангеров и дышат все эти подземные туши: где там нимбос привезти, где нюхи собрать.

Некросс — на Некроссе живут циксы. Чтобы туда попасть, надо заехать сначала на Глоркс. Видел мехос, весь облепленный разноцветной грязью и тиной. Наверное, с Некросса. На Фострале такой гадости нет. Видать, пакостное место.

Новинки среди игрушек

Small Soldiers: Squad Command

Обычно все игры по мотивам какого-либо фильма появляются сразу или вскоре после выхода блокбастера (как известно, по сюжетам картин, собравших плохую кассу, игрушек не выпускают).

Это можно объяснить тем, что создатели хита желают получить еще некоторое количество денег вдобавок к миллионам, полученным от кассовых сборов. Но вот со Small Soldiers все произошло с точностью до наоборот — фильма, по которому должна делаться игра, еще нет, но все желающие уже могут насладиться отличным боевиком с некоторой (и весьма незначительной!) долей тактики.

Если говорить о сюжете, то сразу хочется отметить его оригинальность. В отличие от других представителей этого жанра, все бои между коммандос и гаргонайтами (раса монстров, придуманная создателями) происходят не в каких-то непонятных замках и индустриальных зонах, а во вполне обычных домах, супермаркетах и других привычных сооружениях. Но самое главное — рост всех персонажей не превышает пятнадцати-двадцати сантиметров. Из этого вытекают множество интересных, можно даже сказать смешных, обстоятельств. К примеру, разлившийся по полу клей для обычного человека не представляет никакой опасности, а для игрушечных солдатиков это целое событие (кстати, именно это препятствие будет поджидать вас на одном из уровней). Просто так перейти лужу нельзя — все мгновенно завязнут и станут легкой добычей для противника. Приходится искать обходные пути, что-то придумывать, совмещать, казалось бы, совершенно несовместимые вещи — и так все время, на протяжении всей игры. Но занятие это совершенно не надоедает, потому что все головоломки (хотя головоломками это можно назвать с большой натяжкой, более точный термин — развлекательные загадки) настолько занимательно и увлекательно сделаны, что каждую новую решаешь с превеликим удовольствием.

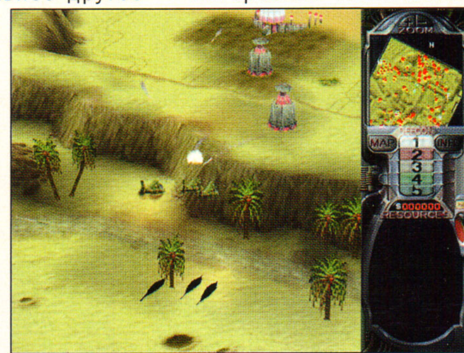
Несмотря на то, что в игре присутствует тактический элемент, придется забыть о толпах новых рекрутов, шагающих из только что построенных казарм, — создавать базу, где можно пополнять редеющие ряды своих войск, здесь нельзя. Единственное, что может помочь игроку, так это крутящиеся силуэты солдатиков, разбросанные по уровню. Подобрав такую фигурку, можно получить еще одного своего сторонника. К счастью, такие находки попадаются довольно часто, но не стоит думать, что своих солдат можно расходовать направо и налево. Если применять частые лобовые атаки (другое название этой «тактики» — «толпа — вперед!»), то вскоре от ваших доблестных воинов останется лишь кучка дымящейся пластмассы и резины. Ценность своих вояк осознаешь к третьей-четвертой миссии, потому что раньше не можешь относиться к ним с нужной серьезностью. Но, как показывает опыт, даже маленькие игрушечные солдатики способны на многое…

War Games

Эта игра сделана по мотивам некогда популярного фильма. Надо сказать, что разработчики заметно опоздали с релизом, и стратегия вышла гораздо позже того момента, когда одноименный фильм обрел свою популярность. Но, несмотря на это, игра довольно хороша и интересна даже тому человеку, который никогда не видел «Военных игр».

Разработчики изменили сюжет, и связь с экранным аналогом уловить можно теперь лишь изредка (так, очень часто во время брифинга перед очередным заданием всплывает какой-то Дэвид, а ведь на самом деле — это имя главного героя фильма). И теперь завязка больше напоминает «Терминатора». Люди создали ультрасовременную и сверхнадежную военную сеть, которая контролировала практически все земные вооружения. Как и следовало ожидать, система, почуяв опасность со стороны людей, предприняла активные действия против своих создателей.

С точки зрения развития и эволюции жанра стратегий — игра абсолютно не имеет никакой ценности, так как никаких революционных новинок в игровом процессе не появилось. Но много ли в наше время стратегических игрушек, которые привносят что-либо новое и оригинальное в этот застоявшийся жанр! Главное другое — интересная техническая реализация, благодаря которой играть необычайно интересно. Движок WG создавался исключительно для использования под трехмерные ускорители, что не замедлило сказаться на качестве графического оформления. А о различных спецэффектах типа взрывов и выстрелов и упоминать не стоит, потому что все выполнено на исключительно высоком уровне. Правда, есть и недостаток: некоторая медлительность игры. Кажется, что при использовании акселераторов любое торможение должно само собой исчезнуть, а вот и нет — медлит скроллинг (быстрое перемещение по карте), происходят задержки, когда на экране много движущихся объектов, и так далее. Конечно же, можно сказать, что современным ускорителям недостает необходимой мощности для обработки нужного количества полигонов, но тут сразу вспоминаются такие навороченные игры, как, к примеру, Unreal, «бегавшие» с этими акселераторами довольно быстро и почти без всяких торможений!



Д-р Хелп рекомендует

На задней панели CD-ROM Toshiba external с интерфейсом SCSI имеется механизм из двух кнопок и барабана с цифрами. Для чего он нужен? Изнутри этот механизм ни к чему не присоединен, а без него дисковод работать не хочет. Документации нет. И вообще, расскажите побольше о SCSI.

Интерфейс, понимаешь...

Загадочный механизм, без всякого сомнения, служит для указания номера данного устройства среди прочих, подключенных к интерфейсу SCSI. Максимальное их число может быть от 7 до 15, в зависимости от установленного в компьютере SCSI-адаптера. Как вы понимаете, ни инфракрасную, ни радиосвязь для передачи информации о своем номере устройства не используют. Следовательно, селектор должен подключаться к плате дисковода соответствующим плоским кабелем — шлейфом.

Куда конкретно — заочно сказать трудно. Если CD-ROM подержанный и обратиться с претензиями не к кому, попробуйте подыскать вариант подключения по надписям на плате, типа: «ID number selector» или что-то в этом роде. Обратите также внимание на количество штырьков в разъеме механизма: вряд ли найдется больше одного ответного разъема на плате. Если вы все-таки ошибетесь при подключении, хоть это и нежелательно, опасных последствий для дисковода или SCSI-адаптера ваша ошибка не повлечет. Селектор — устройство пассивное и достаточно примитивное, и вряд ли «наломает дров» в вашем компьютере.

Кроме того, если ваш CD-ROM является последним (или единственным) устройством в SCSI-цепочке, нужно позаботиться об установке терминатора в разъем на его задней панели. Несмотря на такое серьезное название, терминатор (от английского terminate — прекращать) — это всего-навсего электронная заглушка, замыкающая выходы на концах шины.

Думаю, что на первую часть вопроса я более или менее ответил. Что же касается интерфейса SCSI (принято произносить «сказн») как такового... Он появился давно, еще в 1979 году, стараниями Shugart Associates (ныне это фирма Seagate — известный производитель винчестеров). С 1986 года до сих пор SCSI является одним из ведущих стандартов для подключения периферийных устройств к компьютерам. Ведь любое устройство: будь то мышь, принтер или винчестер, нуждается в посреднике между собой и системной шиной компьютера.

Сокращение SCSI расшифровывается, как Small Computer System Interface, то есть «интерфейс для малых компьютерных систем». И теперь SCSI, претерпев множество усовершенствований, широко распространен, например в компьютерах фирмы Apple, где является стандартным не только для подключения приводов CD-ROM и винчестеров, но даже принтеров. А как известно, эта фирма плохого у себя не держит (другой вопрос, что хорошее редко бывает еще и достаточно дешевым). Не менее широко SCSI используется для оснащения серверов и мощных рабочих станций.

Вам могут встретиться несколько реализаций этого интерфейса. Самый первый SCSI-1, уже редко употребляемый, обеспечивал максимальную скорость передачи данных 5 Мбайт/с. Fast SCSI, или SCSI-2, именно он чаще всего используется для подключения CD-ROM и прочих накопителей, имеет скорость до 10 Мбайт/с (для сравнения: примерно столько обеспечивал до недавнего времени основной конкурент SCSI в персональных компьютерах — шина IDE, и только в ее последних реализациях появился так называемый режим Ultra DMA, поднявший скорость до 33 Мбайт/с).

Fast Wide SCSI — с добавлением сразу двух эпитетов «быстрый» и «широкий» увеличил максимальную скорость еще в два раза — 20 Мбайт/с. И последний — Ultra Wide SCSI — до 40 Мбайт/с, но используется он пока что только для самых мощных винчестеров. Впрочем, среди адаптеров соблюдается принцип совместимости «сверху вниз», то есть, например, к адаптеру UW SCSI можно подключить устройство SCSI-2 без ущерба для обеих сторон.

С практической точки зрения, возможно, интересным будет вопрос о преимуществах и недостатках этого интерфейса по сравнению с другими, которые чаще используются в PC. И зачем вообще простому пользователю обзаводиться специальной и весьма дорогой картой SCSI-адаптера?

Во-первых, многие устройства, особенно из числа «профессиональных», выпускаются преимущественно в SCSI-варианте, а иногда только в нем. В числе таких устройств: сканеры, накопители на WORM-дисках, дисках Iomega Jaz, магнитооптика, PD-дисководы и т.п. Иногда, SCSI-карта даже входит в комплект их поставки.

Отлично работают также SCSI-винчестеры, единственный их недостаток по сравнению со стандартными для «писишек» IDE-устройствами — это стоимость, которая для особо выдающихся аппаратов в два раза превышает цену аналогичных по емкости IDE-винчестеров. Взамен приобретается более высокая скорость работы, не только за счет быстрой передачи данных, но и некоторой «интеллектуальности» SCSI. Интересной особенностью является еще и то, что среди устройств, объединенных в одну SCSI-цепочку, может быть несколько «ведущих». То есть можно, например, обеспечить доступ сразу нескольких компьютеров к одному комплекту накопителей. К тому же «ведущие» устройства могут меняться ролями с «ведомыми». Например, винчестер может сам по мере освобождения запрашивать новые команды и даже уступать другим устройствам шину на время, пока он занят своими внутренними процессами.

Все это, безусловно, образует актив SCSI-интерфейса. В противовес ему, кроме высокой цены и необходимости устанавливать специальную плату расширения (за исключением случаев, когда такая плата уже установлена или интегрирована в материнскую), относится также определенная сложность в установке и настройке всего этого хозяйства.

Я бы ни за что не стал рекомендовать его для установки в обычный PC, если бы за последнее время по этой части не произошли некоторые изменения к лучшему. Например, ко многим адаптерам теперь прилагаются программы, позволяющие конфигурировать всю SCSI-систему без хитроумного переключения перемычек (джамперов) на плате адаптера. Да и в Windows 95 есть средства поддержки этого интерфейса, не в пример DOS. Но наилучшую производитель-

ность устройства, подключенные к шине SCSI (в первую очередь винчестеры), дают все-таки в подобающих им профессиональных операционных системах. Поэтому, если вы не являетесь поклонником Windows NT или Unix, вас вполне может постигнуть разочарование.

Я хочу купить компьютер, который автоматически выключался

Главное — чтоб выключался

бы из Windows 95 командой «Завершение работы». Для этого достаточно, чтобы у него был корпус ATX? И для чего еще нужен ATX?

Дело не столько в корпусе ATX, сколько в материнской плате, устанавливаемой в такой корпус (она, естественно, тоже должна быть формата ATX). В видоизмененной, по сравнению с той, что была раньше, колодке питания этой платы появился выход, управляющий подачей тока с блока питания. Функции типа **Завершение работы** из Windows как раз и пользуются этой новой возможностью. Мало того, даже нажимая кнопку Power на передней панели компьютера, дабы привести его в действие, пользователь теперь подает команду на выход «PS On» материнской платы (а не напрямую на блок питания, как было раньше), а уж она «решает»: запускать компьютер или лучше повременить. И если на включение, надо надеяться, отказа не последует, то с обратной процедурой иногда и впрямь приходится подождать. Например, сразу после включения, во время тестирования аппаратуры, компьютер не даст себя выключить — можете проверить сами.

Стандарт ATX, собственно, и возник из потребности улучшить управление питанием. Попутно введены и другие новации, например, объединены в компактный блок, жестко установленный на материнской плате, разъемы под принтер и мышь, и внутри корпуса теперь не образуются хитросплетения шлейфов.

Также появилась возможность контролировать тепловой режим внутри системного блока путем программного включения/выключения вентиляторов, которых теперь может быть три (кроме процессорного и стоящего в блоке питания при желании можно поставить еще один). Правда, все это требует серьезной поддержки со стороны материнской платы, ее системы BIOS, да и вентиляторы не всегда соответствуют новому стандарту. Отсюда, материнские платы, располагающие полным набором этих опций, стоят гораздо дороже обычных, что, естественно, влияет на цену всего компьютера.

Агитировать же за или против ATX не имеет смысла по той простой причине, что материнские платы старого AT-формата и, соответственно, корпуса для них уже практически не выпускаются, теперь их можно приобрести разве что в составе подержанного компьютера или залежавшегося brand name. Так, например, платы под процессор Pentium II изначально преобладали в ATX-версии, а версия AT под Pentium II вовсе пользуется дурной славой.

Друг купил видеокарту Diamond для шины AGP (у него Pentium II

Федот — да не тот

266 МГц), а она работает не намного лучше, чем старая — для PCI. Причем как по скорости, так и по качеству, и даже в специально предназначенных для AGP программах. Почему?

Поскольку понятие «не намного лучше» достаточно растяжимое, давайте сначала определим, на что же в действительности можно рассчитывать при замене PCI-видеокарты на ее AGP-версию. Сразу надо отметить, что ломать голову над этой проблемой имеет смысл только тем пользователям, у которых компьютер либо на базе Pentium II с набором микросхем 440LX, либо на альтернативном наборе от фирм-конкурентов для процессоров AMD K6 или Cyrix 6x86 MX. Только в таких компьютерах имеется Ускоренный Графический Порт (AGP).

К сожалению, сам факт, что некая графическая карта предназначена для установки в разъем AGP на материнской плате, еще ни о чем не говорит. Ведь сама эта шина, кроме большей пропускной способности и возможности прямого доступа к оперативной памяти со стороны видеокарты, ничего сверхъестественного дать не может. Ускорение получится только в тех приложениях, для которых потребны эти возможности.

Кому же, в таком случае, оказалась недостаточной ширина «магистрали», предоставляемой старой доброй PCI? Нетрудно догадаться, что касается это в первую очередь программ, активно использующих трехмерную графику. Для них же предназначено и прямое обращение к памяти. Оказывается, что одним из основных препятствий на пути к полной реалистичности, например объемных сцен в играх, является необходимость хранения так называемых текстур, коими заполняются поверхности объектов. Если сэкономить на их размере, изображение будет распадаться на характерные «квадратики». А с пересылкой больших текстур из оперативной памяти на видеокарту шина PCI справляется плохо, что также плохо отражается на скорости работы таких программ.

Но с появлением AGP проблемы исчезают — фантазия разработчиков ограничивается только размерами всей оперативной памяти. Казалось бы — вот раздолье для любителей поDOOMать и тому подобного.

Но не так все просто: во-первых, какое-то ускорение и облагораживание внешнего вида возможно только в программах, специально оптимизированных для использования AGP, иными словами, старые программы, вне зависимости, используется в них 3D-графика или нет, лучше не заработают. Впрочем, «оптимизированных» программ — в основном игр и пакетов трехмерного моделирования, со временем становится все больше.

Но, как вы справедливо заметили, и этого бывает недостаточно. Тут возникает проблема посерьезнее, проявляющаяся в том, что далеко не все карты поддерживают хотя бы основные функции AGP. Покупателю рекомендуется самому, справившись у продавца, по инструкции к плате или же иными методами, определять ее «профпригодность» (в некоторых торговых фирмах есть также шикарные каталоги со сводной информацией сразу по всем имеющимся в продаже комплектующим, выбирать по ним — одно удовольствие; постарайтесь вытребовать себе такой и ошибиться в выборе будет гораздо труднее).

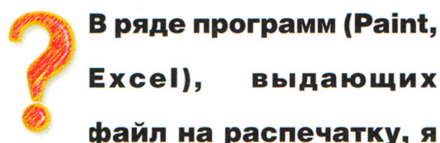
Итак, добротная AGP-карта обязательно должна обеспечивать AGP-текстурирование, эта функция и выполняет непосредственный доступ к ОЗУ. Полезной является также конвейеризация (pipelining) поступающих на графическую карту команд — из них организуется очередь и пропадает необходимость ожидать ответ на предыдущую команду, чтобы отдать последующую. Еще одна функция: адресация по боковой полосе (sideband adressing) — отбирает из потока данных инструкции и пересылает их по этой самой «боковой полосе», чем ускоряет передачу информации. Кроме того, по скорости передачи данных различают две версии AGP-плат: 1X — работают со скоростью 264 Мбайт/с, а 2X — соответственно в два раза быстрее: 528 Мбайт/с.

Наконец, уместным будет присутствие таких функций, характерных для графических 3D-акселераторов, как коррекция перспективы, смешивание текстур, MIP-наложение, затуманива-

ние удаленных объектов и т.п. Не могу знать, поддерживает ли какие-нибудь функции из вышеперечисленных ваша видеокарта, поскольку вы не указали ее модели (Diamond — название фирмы-производителя). Но, например, карта Diamond Viper обладает практически полным их набором и работает вполне прилично.

Как вы, наверное, заметили, речь здесь шла практически только о преимуществах (на самом деле, очень даже ощутимых), которые дает AGP в программах, изобилующих 3D-графикой. В остальных же приложениях — среди них абсолютное большинство программ повседневного пользования, эффект будет куда скромнее. Вы рискуете и вовсе его не заметить, если замените хорошую PCI-карту — плохой AGP.

Новенькое, но с ошибками



В ряде программ (Paint, Excel), выдающих файл на распечатку, я из окна Печать, нажав кнопку Свойства, попадаю в «родное» окно настройки принтера. Почему-то этого не получается при работе в Word. Неоднократно переустанавливал программное обеспечение, в том числе и с разных компактов — не помогает. Кстати, это происходит при использовании двух разных принтеров. Подозреваю Word 7.0 в некорректном поведении.

У меня те же подозрения. Все виденные мною экземпляры Word 7.0 ведут себя точно так же. Поэтому рекомендую не тратить силы на борьбу с очередной недоработкой команды Билла Гейтса.

Пользуйтесь пунктом Принтеры (Printers) в Панели управления (Control panel): она вызывается из пункта Настройки (Settings) главного меню, открываемого кнопкой Пуск (Start).

Такие недоработки, увы, неизбежны в действительно большой программе. Их устранение требует долгого опыта эксплуатации. А ведь новые версии коммерческих программ выпускаются каждые год-два! Не зря говорят: «Конец света наступит, когда Windows начнёт управлять атомными электростанциями». На самом деле реакторами управляют компьютеры и программы, чей стаж исчисляется иной раз десятилетиями. Зато и ошибок в них не осталось: все замечены и убраны.

Дискета в файле

У меня на компакт-диске файлы с расширением ddi. Как их раскрыть?

Программой DiskDupe.

Далеко не всегда удобно копировать информацию логически, по файлам. Зачастую необходимо — а иногда даже быстрее — копировать её на физическом уровне, по секторам и дорожкам.

Простейшая программа для этой цели — DiskCopy — входит в комплект поставки MS-DOS. Но, как и положено разработке Microsoft, она так же неудобна и ограниченна функционально, как и дёшева. Поэтому создано множество более эффективных средств достижения той же цели.

Некоторые из них — например, американская программа TeleDisk или российская Floppy Disk Analyzer — умеют даже работать с нестандартными форматами дискет. Причин появления таких форматов множество — от многосложной борьбы с несанкционированным копированием информации до простейшего желания втиснуть на каждую дискету побольше.

Копирование с дискеты на дискету — задача несложная, если накопителей два. А если дисковод единственный, прочитанную информацию надо до записи где-то запомнить.

Можно в оперативной памяти. Конечно, если её хватает: до появления OS/2 и Windows большинству программ было доступно не больше 640 Кбайт, а дискеты превысили этот размер ещё в эпоху безраздельного господства MS-DOS. Первые версии DiskCopy вынуждали поэтому два-три раза менять исходную дискету на копию и обратно.

Но если на машине есть винчестер, проще и удобнее сохранять информацию на нём. И раз уж образ дискеты сохранён на диске, то можно файл с этим образом и не уничтожать. А использовать, например, для создания нескольких копий одной дискеты. Или для передачи образа дискеты по линиям межмашинной связи — отсюда и взялось, между прочим, название программы TeleDisk. Или для простоты распространения дистрибутивов: например, файлы .cab в дистрибутивах новейших изделий Microsoft — именно образы дискет, так что основная часть программ установки одинаково работает и с дискетами, и с компакт-дисками.

Пожалуй, самая популярная программа копирования дискет на физическом уровне — DiskDupe. Она далеко не самая мощная: например, с нестандартными форматами дискет не работает. Зато интерфейс у неё очень простой и удобный. Поэтому образы дискет, созданные DiskDupe и отличимые по расширению .ddi в именах файлов, встречаются, пожалуй, чаще всех остальных, вместе взятых.

Естественно, для раскрытия файла .ddi необходимо иметь под рукой чистую дискету, на которую DiskDupe скопирует его содержимое. Пока только содержимое .cab может использоваться непосредственно из файла.

Стоит DiskDupe недорого, так что легальная регистрация её проблемой не будет. Если не знаете, где её достать, обратитесь к профессиональным торговцам программами. Например, московская фирма SoftUnion, насколько я знаю, готова найти и продать любую программу. Хотя за поиск берёт иной раз немало.

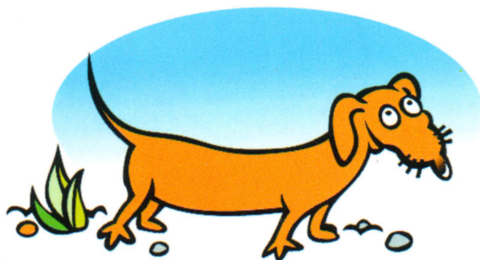
Если же ваш компакт-диск пиратский (именно на них чаще всего встречаются образы дискет, созданные общедоступными программами), то скорее всего DiskDupe найдётся на этом же диске. Хотя всякое бывает: пираты зачастую не соблюдают не только законы, но и правила хорошего тона.

И при железных дорогах сохраняй двуколку

У меня есть много программ для DOS, которые совершенно отказываются работать в Windows 95. Как установить на мой компьютер DOS, какие файлы и куда для этого нужно записать?

Скорее всего — никакие. Windows 95 — это коммерческое название для поставленных в одном комплекте MS-DOS 7.00 и Windows 4.00. Развитие системы, конечно, продолжается. Windows 95 OSR2 — это MS-DOS 7.10 и Windows 4.10, а предстоящая Windows 98 — версии 7.20 и 4.20 соответственно. Хотя, может быть, и не .20, а .30 — номер модификации определяется её масштабами. Ясно только, что не версии 8.00 и 5.00 — принципиальных новшеств, оправдывающих изменение старшей цифры номера, в Windows 98 явно нет.

Обе системы устанавливаются совместно и настраиваются таким образом, что сразу же после запуска MS-DOS загружается и начинает работать Windows. Но эту связку можно и разорвать. Например, при перезагрузке системы (Пуск — Завершение работы) выбрать пункт Перезагрузить компьютер в режиме эмуляции MS-DOS. Или же, если работать в DOS надо



чаще, чем в Windows, изменить файл Msdos.sys — в строке BootGUI раздела Options поставить после знака равенства 0 вместо 1.

Загруженная таким образом MS-DOS практически неотличима от предыдущих версий. Но всё-таки её новшества могут с какими-то играми конфликтовать. Слишком уж часто в играх применяются нестандартные решения, чтобы обеспечить эффективность работы даже на не самых мощных компьютерах.

Поэтому лучше при установке Windows 95 сохранить предыдущую версию MS-DOS (или другой стоявшей на компьютере операционной системы). Её можно вызвать из меню, которое появляется, если в момент загрузки Windows 95 нажать F8.

Однако чаще всего Windows 95 устанавливают на новый компьютер, не заполняя его никакими предшествующими версиями MS-DOS. Если теперь установить на него MS-DOS, работа с Windows 95 окажется невозможной.

Из этого положения тоже есть выход — диспетчер загрузки. Это небольшая операционная система, умеющая очень немногое: сохранять в разных местах диска разные другие операционные системы, запрашивать у пользователя, какая система ему нужна, и загружать её. Впрочем, хороший диспетчер умеет ещё отслеживать установку на компьютер новых операционных систем и передавать сделанные пользователем настройки из системы в систему.

Очень неплохой диспетчер загрузки Advanced Boot Manager выпускает российская фирма Paragon, отпочковавшаяся от PhysTechSoft. Собственно, первая версия этого диспетчера — часть операционной системы PTS DOS, созданной физтеховцами ещё до раскола. Как и большинство других диспетчеров, она входила первоначально в состав каких-нибудь операционных систем.

Любой из диспетчеров исполняет свои обязанности вполне пристойно. Так что, установив какой-нибудь из них, вы сможете переключаться между MS-DOS, PC DOS, Windows 95, OS/2, Windows NT, Unix без проблем. Правда, некоторые диспетчеры требуют специальной разметки диска: например, Boot Manager в составе OS/2 требует выделения себе отдельного раздела (хотя и маленького — менее 2 Мбайт). Но при нынешнем изобилии этих программ выбрать удобную по своему вкусу несложно.

Лучшие — но вчера

После прочтения одного из номеров Game.EXE я решил себе приобрести 3D-акселератор. За те деньги, которыми тогда располагал, я не мог приобрести себе акселератор на чипсете Voodoo и купил карту с 3D-ускорителем S3 Virge\DX, на коробке которой было написано «BEST 3D-axelerator». Объясните, пожалуйста, может ли она хоть что-нибудь из того, что делает тот же Diamond Monster. И если я поставлю драйвер от Diamond Monster, то можно ли будет поставить мою карту в играх как 3Dfx.

Драйвер, разумеется, не поможет. Процессоры, установленные в этих платах, имеют между собой не так уж много общего. Так что команды, направленные одному из них, другой просто не опознает, а потому и выполнить не сможет.

Вообще с любой аппаратурой лучше использовать родные драйверы. Даже если наборы операций совпадают, практически каждое изделие наделено особенностями, известными только его разработчикам и учтёнными в написанных ими драйверах.

Кое-что из возможностей Voodoo, конечно же, доступно и в S3. Просто потому, что новые видеоплаты должны уметь работать не только с программами, написанными специально для них, но и с тяжёлым наследством, адаптированным к предшественникам.

Но, конечно же, возможности нового процессора гораздо богаче. И прежние функции он выполняет намного быстрее. Так что новые игры пишутся, как правило, в расчёте на эти богатства.

Что же будет, если запустить новую программу на старой плате?

Какие-то функции будут выполняться не аппаратным, а программным путём. А это намного дольше. Так что вместо двух-трёх десятков кадров в секунду адаптер нарисует в лучшем случае десяток.

А что-то вообще не распознает ни аппаратура, ни драйвер. То есть какие-то участки изображения могут остаться непрорисованными.

Насколько хуже получится изображение, зависит от его содержания. Так что даже самая новая игра может на старой плате выглядеть вполне пристойно. Но особенно рассчитывать на это не стоит.

Высокая скорость нужна не только для рисования новых кадров, но и для обновления уже нарисованных. Если изображение обновляется меньше 70 раз в секунду, глаза устают чудовищно быстро: долго ли вы можете смотреть телевизор с 50-герцовым обновлением? А комфортнее всего глаза себя чувствуют при частоте обновления 85-120 Гц.

Конечно, в скором будущем трёхмерные ускорители выйдут на уровень насыщения. С двухмерными это уже произошло. Практически любая хорошая видеоплата сегодня рисует двухмерные изображения со скоростью, превышающей потребности нашего зрения. Так что дальнейший прогресс здесь выражается в основном в плавном снижении цен.

Но тогда придумают ещё какую-нибудь новинку. Например, реальную стереоскопию — формирование отдельного изображения для каждого глаза: эксперименты в этом направлении уже ведутся. Прогресс остановиться не может.

Поэтому чуть ли не каждое изделие в момент появления можно отмечать надписью Best (Лучшее). Но как же быстро эта надпись устаревает!

Без дисплея

У меня завис компьютер. При включении показывает какую-то непонятную рамку, а ниже пишет: «The following file is missing or corrupted: C:\Windows\Command\Display.sys. There is error in your Config.sys file on line 4», а ниже просит нажать Ctrl+Alt+Del. При нажатии же этих клавиш перезагружается — и всё повторяется.

Для тех наших читателей, которые не слишком хорошо владеют английским, переведу надпись: «Следующий файл пропущен или повреждён: C:\Windows\Command\Display.sys. Ошибка в Вашем файле Config.sys в строке 4». Скорее всего это сообщение достоверно, и файл действительно не в порядке. А раз так, его необходимо восстановить в режиме выборочной установки Windows.

Для этого вам придется сначала загрузиться с аварийной дискеты. Надеюсь, вы её создали сразу же, как только начали работу с этой операционной системой. На худой конец, попросите загрузочную дискету у знакомого или достаньте загрузочный компакт-диск.

Зачем мышке третья кнопка? В каких программах она используется? Как её задействовать?

Третий глаз

Под управлением DOS и Windows, пожалуй, никак.
Большинство программ, встречающихся на IBM PC, третью кнопку вообще не используют. Причём большинство подавляющее. По крайней мере, я за десять лет знакомства с этими компьютерами трёхкнопочную программу не встретил ни разу. Не зря многие мышки и трекболлы для IBM PC выпускаются всего с двумя кнопками. А их драйверы воспринимают одновременное нажатие обеих кнопок как нажатие третьей — на случай, если она кому-то понадобится.

Впрочем, драйверы вообще умеют многое. Есть драйверы, позволяющие сопоставить с нажатием третьей кнопки какое-нибудь системное событие. Например, вызов программы. Если у Вас такой драйвер есть, в его документации подробно рассказано, что и как можно сделать третьей кнопкой. Если нет — вряд ли я чем-то помогу: очень уж отличаются в этом плане возможности разных драйверов.

Зато в семействе операционных систем Unix третья кнопка используется очень широко. Эти системы и программы для них, как правило, несколько сложнее в обращении, чем Windows, но гораздо богаче по возможностям. Поэтому большинство профессиональных сфер применения — от серверов больших сетей до создания виртуальных миров — ориентируются именно на них. И только по мере отработки технологий соответствующие программы появляются в Windows.

А вот операционные системы и программы для Apple Macintosh ориентированы прежде всего на предельную простоту обращения. Соответственно и мышь для Apple однокнопочная(!). Оказывается, и этого при должном построении программ вполне хватает.

Собственно, и в Windows вторая кнопка получила серьёзную нагрузку (вызов контекстного меню) совсем недавно. А до выхода MS Office 4.2 большинство программ вполне обходились единственной кнопкой, как в Apple.

Жаропонижающее для процессора

Я собираюсь приобрести компьютер. Хочу, чтобы там стоял процессор Intel Pentium 266. Но мой друг говорит, что на таком нельзя дома работать или играть, потому что процессор нагревается и его тактовая частота падает до 200 МГц.

А не сказал ли Ваш друг, почему этот процессор не нагревается в офисе?
Понятно, что микроклимат дома и среднего, не слишком хорошо кондиционируемого, офиса различается очень мало. Проблемы перегрева приходится решать для любых компьютеров. В том числе и домашних.

Первая ступень защиты от нагрева — вентиляция. Очень не советую накрывать компьютер какими-нибудь салфеточками «для уюта». Если Вы случайно перекроете воздухозаборник вентилятора на задней стороне корпуса, компьютер не то что перегреться, а и загореться может. И снимать с компьютера кожух «для лучшего охлаждения» тоже не стоит. Без кожуха потоки воздуха от вентилятора пойдут вовсе не по направлениям, запланированным конструкторами. Не надо и ставить компьютер в холодильник. Достаточно от чрезмерного охлаждения сконденсироваться одной капельке влаги — и что-нибудь обязательно замкнётся.

Вторая ступень — тоже вентиляция. Только индивидуальная. Практически каждый современный процессор, начиная с Intel 80486, накрывается миниатюрным вентилятором, усиленно его охлаждающим. Поскольку этот вентилятор целиком упрятан внутри корпуса, следить за его работой тяжело. Чаще всего о выходе процессорного вентилятора из строя узнают как раз по перегреву процессора. Точнее, по необъяснимым сбоям и остановкам, проходящим через несколько минут или часов от включения.

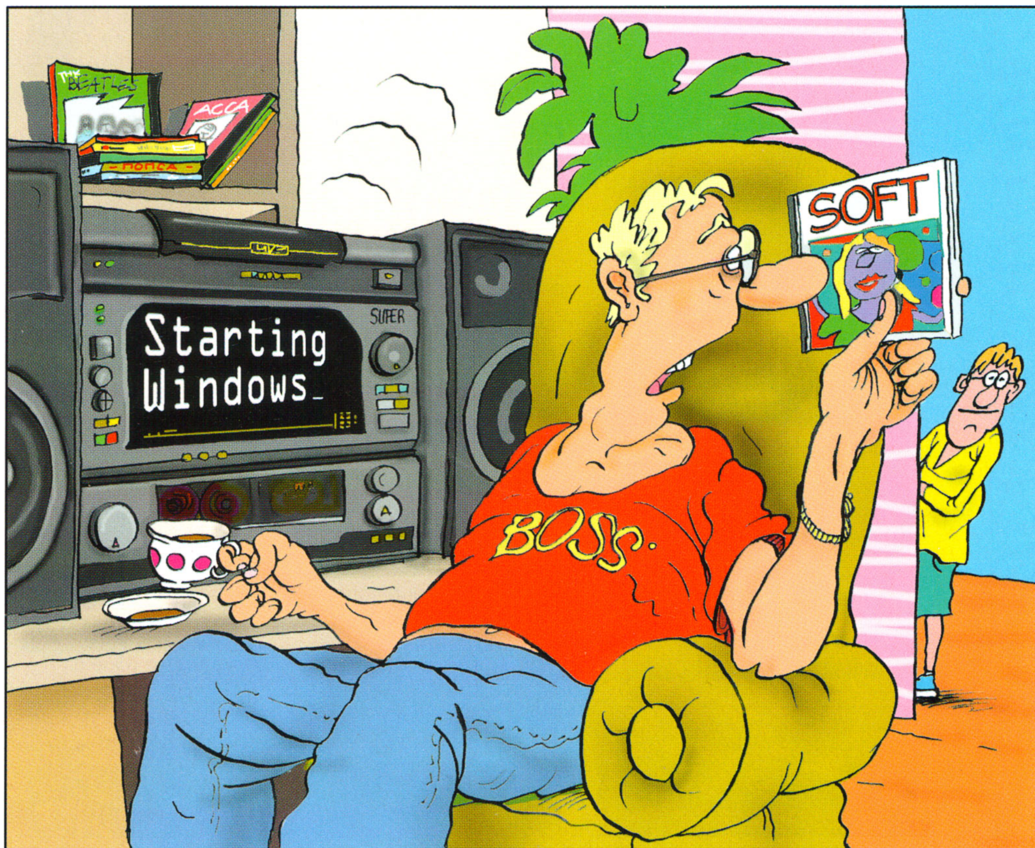
Третья ступень — понижение напряжения питания. Вплоть до первых Pentium (с частотами 60 и 66 МГц) было общепринято напряжение 5 В. Начиная с Pentium 75 — 3,3 В. Архитектура MMX сопровождалась новым снижением — до 2,7 В (в настольных компьютерах) и 2,45 В (в мобильных). А новейшие выпуски Pentium II работают уже при 2 В и даже 1,7 В. И чем меньше напряжение, тем меньше тепла выделяет процессор.

Хотя главная причина не в этом. По ходу эволюции микросхем характерные размеры их элементов регулярно уменьшаются. Значит, тоньше становится и межэлементная изоляция. И прежнее напряжение пробивало бы её.

Наконец, на современных основных платах возводится ещё одна ступень защиты — автоматическая диагностика. Например, к корпусу процессора подводят датчик температуры. И по его показаниям автоматика наращивает обороты вентилятора. А в особо ответственных приложениях, где сбои или остановки вообще неприемлемы, например, в серверах больших сетей, даже снижает тактовую частоту (так что Ваш друг кое в чём прав). Причём диагностические устройства, естественно, сообщают операционной системе о неполадках.

Впрочем, если жарким летом компьютер и впрямь разок-другой остановится, в домашних условиях это вряд ли приведёт к большим разрушениям. Тем более что для этого хотя бы один из вентиляторов должен не работать. Следите за гудением компьютера. Это гудят в

XE-XE.exe®



-Что за дисочек ты мне подкинул? Ничего вразумительного, только цыкает, трыкает... И вещи какие-то странные... PageMaker, VirusScan... Что за музыка такая?

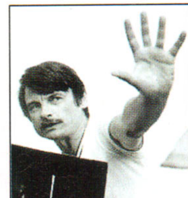
Кроссворд от Николая Соколова

По горизонтали:

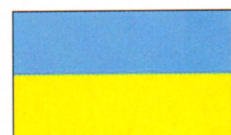
1. Птица из семейства фазановых.

3. Самое глубокое в мире пресноводное озеро.

9. Русский писатель, кинорежиссер и актер.

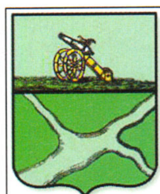

12. Создатель фильма «Страсти по Андрею».

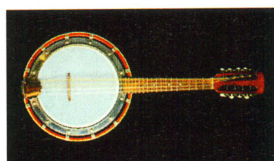
13. Гениальная актриса, с 1919 по 1975 год выступавшая в Московском художественном театре.

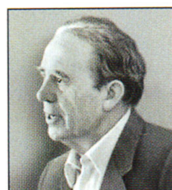

14. Восточно-Европейское государство

16. Популярные в США автомобильные гонки.

17. Хищная рыба.


18. Город в Калужской области на реке Угра.


19. Струнный инструмент.


22. Автор романа «И не сказал ни единого слова».

23. Американский страус.

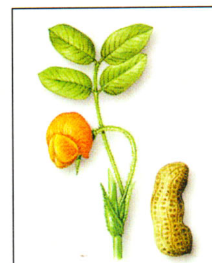
25. Зимний вид спорта.

28. Американский химик-органик, прозванный «королем синтеза».

34. Исламское государство в Юго-Западной Азии.

35. Российский киноактер.

36. Род многолетних трав семейства лютиковых.


37. Земляной орех.

38. Столица Удмуртии.

По вертикали:

1. Актриса Театра сатиры и Ленкома.

2. Богиня весны и цветов в римской мифологии.

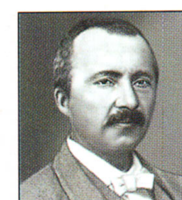
4. Классический театр Японии.

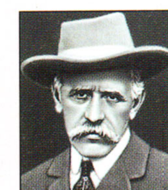
5. Российский актер театра и кино.

6. Повесть писателя из жизни русской эмиграции.

7. Исследователь творчества М.Ю. Лермонтова.

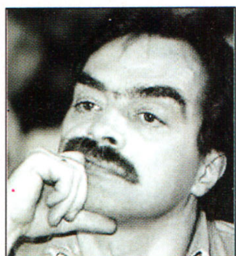
8. Млекопитающее из семейства зайцев.


9. Немецкий археолог, раскопавший древнюю Трою.

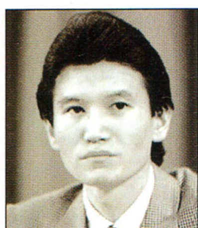

10. Норвежский биолог, руководитель экспедиции на «Фраме».

11. Столица островного государства

Лентяи — ищите ответы по адресу: **www.user.cityline.ru/`nickso**



15. Российский киносценарист, художник, актер, режиссер.

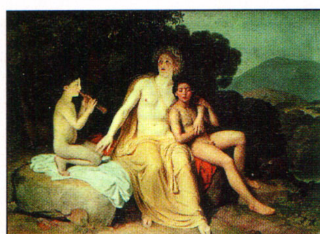


16. Президент Международной шахматной федерации.

20. Актриса театра и кино.

21. Российская киноактриса.

24. Итальянский писатель, автор знаменитых, весьма откровенных «Мемуаров».



26. Российский живописец.

27. Скопления взвешенных в атмосфере водяных капель и ледяных кристаллов.

29. Город в Нидерландах, порт на Рейне.

30. Французский композитор, автор знаменитого «Болеро».

31. Род многолетних трав семейства кутровых.

32. Крупная ящерица.

33. Автор слов песни «Нелюдимо наше море».

Ответы на кроссворд, опубликованный в предыдущем номере:

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
1. Канарейка. 4. Купер. 6. Камея. 8. Ионеско. 11. Антониони. 12. Брандауэр. 13. Авокадо. 15. Алупка. 17. Яблоня. 19. Евтушенко. 22. Абриль. 23. Имбирь. 24. Цесарка. 30. Жуковский. 31. Акутагава. 32. Овчарка. 33. Сталь. 34. Наган. 35. Карпентер.

ПО ВЕРТИКАЛИ:
2. Антигона. 3. Колорадо. 4. Кранах. 5. Рябина. 6. Комодо. 7. Янтарь. 9. Страус. 10. Ауэзов. 14. Крушина. 15. Айова. 16. Авель. 17. Якоби. 18. Ясень. 20. Крачка. 21. Биплан. 24. Циклоида. 25. Абуладзе. 26. Джеймс. 27. Свиязь. 28. Гамсун. 29. Баклан.

При подготовке кроссворда использованы CD-ROM «Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия 98», «Иллюстрированный энциклопедический словарь. Золотой фонд» фирмы Аутопан.

HANNOVER 26.8.-30.8.1998

CeBIT HOME

Выставка CeBIT HOME, проходившая в нынешнем году во второй раз, устраивается компанией Deutsche Messe AG один раз в два года. Это одна из крупнейших выставок в мире, посвященная домашним компьютерам, мультимедиа, бытовой электронике и телекоммуникациям. С частицей из тех чудес, которые увидел на выставке главный редактор журнала Александр Петроченков, вы можете ознакомиться на этих страницах.

В центре внимания on-line

Интернет позволяет получать любую информацию и является самым перспективным средством связи. Весьма заметное место на выставке занимали экспозиции коммуникационных компаний, предлагающих он-лайновое обслуживание пользователей.

Цифровая фотография

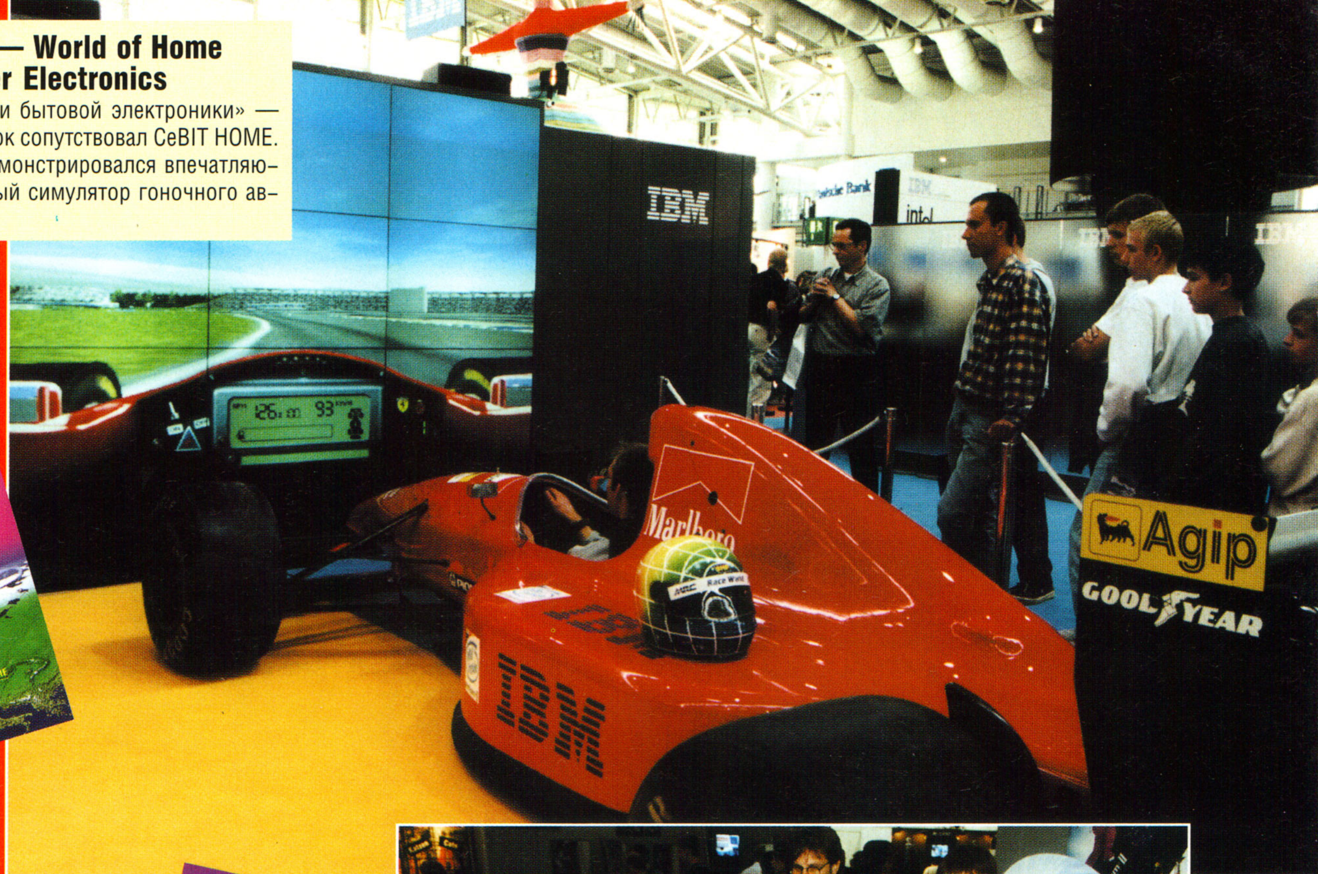
На CeBIT HOME были представлены новейшие технологии и тенденции в развитии цифровой фотографии. Любой желающий мог бесплатно получить на дискете файл с собственным снимком, сделанным камерой Sony Mavica.

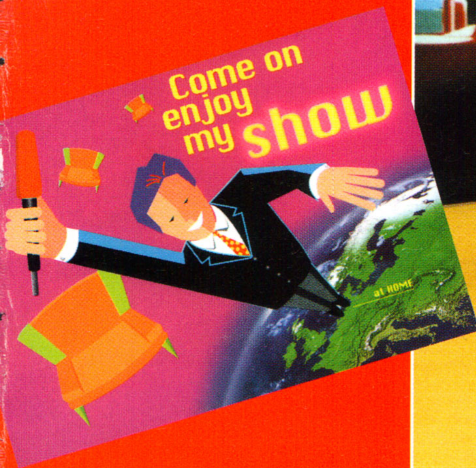
ВЫСТАВКА

Погружение в виртуальную реальность

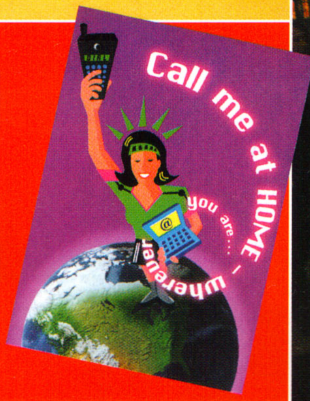
Шлем виртуальной реальности позволяет полностью отключиться от окружающей реальности и пережить подлинное мультимедийное приключение. Ружье было совсем неопасно для окружающих, так как выстрелы раздавались лишь в виртуальной реальности. Разумеется, желающих познакомиться с такими ощущениями было достаточно.

CeBIT HOME — World of Home and Consumer Electronics
«Мир домашней и бытовой электроники» — такой подзаголовок сопутствовал CeBIT HOME. На стенде IBM демонстрировался впечатляющий компьютерный симулятор гоночного автомобиля.





ЧУДЕС



Тренажеры и симуляторы
Средства виртуального симулирования реальности уже широко применяются в играх и обучении. Этот виртуальный симулятор CyberMind не только показывает на LCD-экране петляющую дорогу, но и правдоподобно передает другие ощущения гонщика — кресло резко наклоняется в разные стороны, вздрагивает и трясется на неровностях дороги, а из колонок одновременно раздается грохот двигателя, скрип тормозов, шуршание шин...

Цифровая электроника для дома
Крупнейший фирменный стенд на CeBIT HOME принадлежал японской компании Sony. Здесь можно было увидеть не только новейшие модели домашних компьютеров Sony VAIO, но и новейшие телевизоры, видеомагнитофоны, Hi-Fi акустические системы, цифровые фотоаппараты. Очень активно демонстрировались разносторонние возможности технологии мини-дисков, на которых можно записывать не только высококачественный звук, но и разнообразные данные — одновременно использовать как цифровой диктофон, хранилище цифровых фотографий, средство транспортировки компьютерных файлов...

Идеальные ПК для дома и офиса

AcerAspire

AcerEntra

Специальное предложение!

AcerEntra 3000

процессор Intel® Pentium®
с технологией MMX™ 233 Мгц
16 Мб SDRAM DIMM
2 Гб жесткий диск
видеоакселератор ATI 3D Charger 2 MB EDO
Yamaha Sound Card 16Bit 3D
24—скоростной дисковод CD-ROM
Монитор: 15" AcerView 56c

$939

$895

Специальное предложение!

AcerAspire 3000PD

процессор Intel® Pentium®
с технологией MMX™233 Мгц
16 Мб оперативная память,
2.1 Гб жесткий диск, Sound Blaster
видеоакселератор ATI 264GT 2 MB EDO
24—скоростной дисковод CD-ROM,
44 программы, Win95, 33.6 faxmodem
Монитор:15" AcerAspire 54s, Color with Audio
0.28 1024x768 LR, MPR-II, NI

МЫ ЖДЁМ ВАС!

ACER®

Откройте
МИР КОМПЬЮТЕРОВ
в салонах КомпьюЛинк

Компьютеры для дома и офиса

CLR Entrada AT5-EA200........................$535
CLR Infinity PT2-EA300....................$1080

AcerPower 3000NP........................от$458
AcerEntra 3000...........................от$438
AcerAspire 3000PD..........................$645
AcerPower 6400..............................$684
AcerAspire 5000E..........................$1128

Compaq Presario 4540...................$1086
Compaq Presario 4620...................$1703
Compaq Presario 4860...................$2419

Лазерные и струйные принтеры

Epson Stylus Color 400.....................$214
Epson Stylus Color 600.....................$281
Epson Stylus Color 800.....................$357
Epson Stylus Color 1520...................$899
Epson Stylus Photo 700....................$331
Epson Stylus Photo EX.....................$579
Epson Stylus 1500............................$469
HP DeskJet 670C..............................$214
HP DeskJet 690C+............................$257
HP DeskJet 720C..............................$315
HP DeskJet 890C..............................$355
HP LaserJet Companion.......................$159
HP LaserJet 6L / 6P....................$419/$785
HP LaserJet 4000 / 4000N.......$1296/$1747
HP LaserJet 5000 / 5000N.......$1659/$2369

Сканеры

Epson GT 5000 BiDi / SCSI............$269/$319
Epson FilmScan BiDi/SCSI...........$432/$449
HP ScanJet 5100C.............................$269
HP ScanJet 6100C.............................$729
Primax 9600 Direct...........................$159
Primax 9600 Profi.............................$229
Dysan SCF 3600P...............................$82
Dysan SCF 6120................................$125

Цифровые фото- и видеокамеры

Epson PhotoPC 600 (1024x768)...........$699
Kodak DC120 (1280x960)......................$749
Kodak DC200 (1152x960)......................$689
Kodak DC210 (1152x960)......................$925
Panasonic NV-DS1EN-miniDV.............$1599
Panasonic NV-DS5EN-miniDV.............$1995
Panasonic NV-DX100EN-miniDV..........$2575
JVC GR-DVL9000-miniDV.......$2090

Мониторы

CLR VisionPro 15"..........................$199
CLR VisionPro 17"..........................$365
CLR VisionPro 17"plus.....................$470
NEC MultiSync A500 15" $233
NEC MultiSync E500 15" $298
NEC MultiSync M500 15"...............$321
NEC MultiSync A700 17"................$435
NEC MultiSync E700 17" $597
NEC MultiSync M700 17" $586
NEC MultiSync P750 17"................$704
NEC MultiSync LCD400V 14".........$1380
NEC MultiSync LCD2000 21".........$9437
NEC MultiSync LCD1510...............$2496
Nokia 449 Xi 15"............................$320
Nokia 447 Za 17"...........................$503
Nokia 447 Xpro 17".........................$819
Nokia 447 Xpro/a 17"......................$838
Nokia 446 Xpro 19"........................$1023
Nokia 445 Xav 21"..........................$1624
Nokia 445 Xpro 21"........................$1995
Panasonic P50 15"..........................$265
Panasonic S-70 (TX-D7F35-G).........$483
Panasonic SL70 17".........................$534
Panasonic P70 17"..........................$567

Мультимедийные колонки

PRIMAX SoundStorm 120w...............$27
PRIMAX SoundStorm 3D Subwoofer..$67
PRIMAX SoundStorm 240w...............$50
Altec ACS-45.................................$136
Altec ACS-48.................................$212
Diamond HPM-4060.........................$581
Diamond HPM-4100.........................$731

Обучающие и развлекательные программы

Lingua Land.
Обучение с приключением...........$22
Английский в три приема!
Французский в три приема!
Немецкий в три приема!........$42/$46
Английский.
Путь к совершенству..............$49/$53
Курс математики для
школьников и абитуриентов.........$25
АБВГДейка.......................................$19
"Пой со мной!".................................$18
"Кузя"...$19
Иван Ложкин.Цена свободы.........$18
"Кухни мира 98"..............................$23

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ:

ст. м. "Кутузовская"
Кутузовский пр., 33А
тел.: 956-4848(три линии)

ст. м. "Лубянка"
Новая площадь, 10
тел.: 797-3197

ст. м. "Маяковская"
Садовая-Триумфальная,12
тел.: 209-5495, 209-5403

ст. м. "Арбатская"
Новый Арбат, 8, 2-й этаж
тел.: 913-6962, 913-6963

ст. м. "Проспект Вернадского"
ул. Удальцова,85, корп. 2
тел.: 737-7848, 935-8892

ст. м. "Войковская"
Ленинградское ш.,17
тел.: 742-4148, 742-4149

http://www.compulink.ru

- *На всю технику предоставляется бесплатная гарантия!*
- *Действует система скидок КомпьюЛинк и Countdown*

- **Информационно-справочная служба: 737-8855, 935-8891 (7 линий)**
- **Техническая поддержка : 737-0088, 131-4222, 131-4329 с 10.00 до 22.00 без выходных**

КомпьюЛинк®

1С ®АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

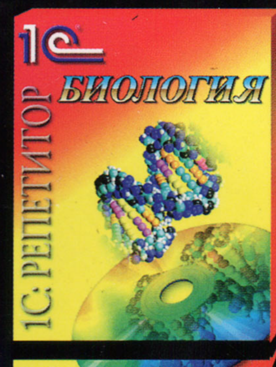
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

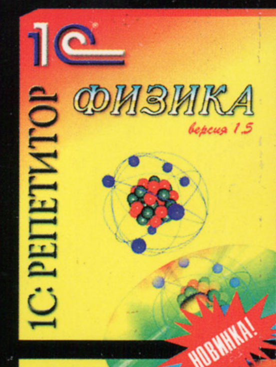
"1С:Репетитор"

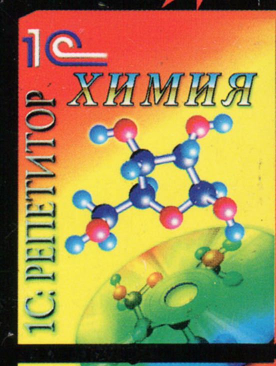
www.1c.ru/repetitor

серия обучающих программ для школьников и абтуриентов

- Полный курс средней школы
- УЧЕБНИК, ЗАДАЧНИК и СПРАВОЧНИК, собранные воедино
- Авторские методики преподавателей известных школ и ведущих ВУЗов
- Наглядные примеры, модели, схемы и голосовые комментарии
- Сотни тестов и задач с примерами решений и объяснениями
- Справочные материалы, таблицы, биографии известных ученых
- Программы вступительных экзаменов.







Вышла новая версия "1С: Репетитор. Физика" (версия 1,5)
Более удобный интерфейс, больше практики и теории!

Выпуск нового продукта "1С: Репетитор. Русский язык" намечен на конец октября - начало ноября 1998 г.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва

ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)

ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)

ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»

ул. Тверская, 25, маг. «МИКС» (м. «Маяковская»)

Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)

ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)

Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)

ВВЦ, пав. 48 (м. «ВДНХ»)

ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)

«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)

Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «LANDATA» (м. «Крылатское»)

ул. Народного Ополчения, 28, корп. 1

Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)

ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)

ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)

ул. Садовническая, 25, маг. «Орки» (м. «Новокузнецкая»)

ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)

ул. Крупской, 14, маг. «Синематор» (м. «Университет»)

Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)

ул. Пятницкая, 59, маг. «Аэртон» (м. «Новокузнецкая»)

Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)

Каширское ш., 66, корп. 3

ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая»)

Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)

Шипиловский пр-д, 43, к. 3

Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)

ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44

ул. Свободы, 71,

Абакан
ул. Пушкина, 113
ул. Щетинкина, 59

Алматы
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Биробиджан
ул. Шолом-Алейхейма, 25
маг. «Аудио-Видео»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Шейкмана, 57

Жуковский
ул. Гагарина, 24, к-тр «Взлет»

Зеленоград
корп. 1106Е, маг. «Nika Computers»

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Иркутск
ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курган
ул. Красина, 55

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Полевая, 28
салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скарины, 16, маг. «Кадр»
салон «SKY-Мир Мультимедиа»

Мурманск
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)

Санкт - Петербург

Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»

Лиговский пр-т., 1, оф. 304

Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»

Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»

Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»

ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа»

ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж

Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»

ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»

Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»

Магазины «MariCom»

наб. р. Фонтанка, 6

Гражданский пр., 15

пр. Просвещения, 36/141

ул. Народная, 16

пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр-т, 60

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener»

Череповец
Советский пр., 30Б,
маг. «Виртуальная реальность»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А,
маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56

Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»).
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Полярная, 2 (м. «Медведково»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»); Ореховый б-р, 15 (м. «Домодедовская»).
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.